

Der offizielle Nintendo Spieleberater

# DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™ Nintendo®



Original  
**Nintendo**  
Qualitäts-  
Siegel

TIPS, TRICKS UND LEVELKARTEN ZUM SUPERHIT AUF DEM **SUPER NINTENDO**



# DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™

## Inhalt

Donkey Kong Comic .....	2
Die Entführung .....	14
Good Guys .....	15
Der Kong Clan .....	16
Die Karte der Insel .....	18



Neue Affen-Action .....	20
Bad Guys .....	22
Nützliche Gegenstände ....	24
Das Abenteuer .....	25
Endgegner .....	110

## Seid Ihr reif für die Insel?

Endlich ist es soweit: Das neue Abenteuer des Kong Clans kann beginnen. Diesmal machen sich Diddy und seine Freundin Dixie auf die Suche nach ihrem entführten Kumpel Donkey Kong. Auf der Krokodilinsel der Krem-lings erleben sie das aufregendste Action-Spektakel, das jemals über die Bildschirme flammte. Macht Euch bereit für die ultimative Herausforderung! Dieser Spielberater ist randvoll mit wertvollen Tips, die Ihr für die große Donkey Kong-Befreiungsaktion sicher gut gebrauchen könnt.

### Impressum

**Herausgeber:** Shigeru Ohno  
**Chefredakteur:** Claude M. Moysa  
**Redaktionsleitung:** Werner Wenzel  
**Zedoktor:** John D. Kraft, Thomas Görg, Markus Pflitzer  
**Redaktionsassistent:** Annette Bernert  
**Spieltechnische Beratung:** Wolfgang Ebert, Marko Feiler, Marko Hein  
**Konzept & Design:** Yukio Yamashita, Ichiro Kaido, Eysaku Tsukamoto, Naoyuki Kayama  
**Layout:** Hiroshi Ohashi (Here & Here Day!)

**Illustration:** Makikazu Ohmori  
**Titelgestaltung:** Werbe- und Kommunikationsservice Schönes, Ober-Ramstadt  
**DTP & Satz:** Horn & Rudolf GmbH, Frankfurt  
**Litho:** G.C.I. Co., Ltd., Yokohama  
**Druck:** Körner Rotationsdruck, Sindelfingen

Der Offizielle Nintendo Spielberater „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest“ wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.  
 Urheberrechtlich: © 1995 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im Offiziellen Nintendo Spielberater „Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder voll-

ständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.  
 Art-Nr.: 800 800 8  
 Preis: DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung)



Nintendo of Europe GmbH  
 Nintendo Center  
 63760 Großostheim



WEIT WEG, AUF EINER FERNEN INSEL. IN EINER DUNKLEN UND STÜRMISCHEN NACHT....



IM BAUMHAUS VON DONKEY KONG FEIERT MAN EINE FEUCHT-FRÖHLICHE PARTY.

MEHR BANANENBRÄU!

I WANNA ROCK 'N' ROLL!

NA, WIE WÄR'S?



HE, DONKEY. WER BEWACHT EIGENTLICH HEUTE NACHT DIE BANANENHÖHLE?

ICH HOFFE NICHT, DASS ICH DRAN BIN....

MACH DIR KEINE SORGEN, KUMPEL! DIDDY IST UNTEN. AUF IHN IST VERLASS!

DIDDY IST TATSÄCHLICH UNTEN. MUTIG UND STOLZ BEWACHT ER DEN EINGANG ZUM BANANENDEPOT.

DIE DA OBEN SCHEINEN JAVIEL SPASS ZU HABEN...

...WAHR SHEINLICH STECKEN SIE EINE BANANE NACH DER ANDEREN WEG!

DOCH DIDDYS AUFGABE IST WIRKLICH WICHTIG. DIE BANANENHÖHLE IST DAS HEILIGTUM DER GORILLA-GANG!

VON WEGEN MUTIG....

PLÖTZLICH....

!?

HI-HI-HI-HIIIIFFFFEE!  
KI-KI-KING K. ROOL!

ALLERDINGS! DER KÖNIG DER KREMLINGS WAR PERSÖNLICH ERSCHEINEN UND FÜHRTE NICHTS GUTES IM SCHILDE.

ICH FASS ES NICHT!



DIDDY WIRD IN EIN FASS GESTECKT UND PER LUFTPOST BEFÖRDERT. DIE NACHT VERHÜLLT DIE FOLGENDEN GESCHEHNISSE.

ERSTE SONNENSTRAHLEN LEITEN DEN AMCHSTEN MORGEN EIN...



DONKEY! WO STECKST DU? HIER IST ETWAS, DASS DU SEHEN SOLLTEST!

NA SOWAS, HUST. ALLE BANANEN SIND VERSCHWUNDEN!



NOCH ETWAS VERSCHLAFEN WANKT DONKEY IN DIE HÖHLE.

BA-BA-BANANEN? WEG?



DIE BANANEN SIND DAS EINE PROBLEM....

... DOCH DIDDYS VERSCHWINDEN IST SCHLIMMER!



ICH MUSS DIDDY FINDEN. SCHLIESSLICH BIN ICH AN ALLEM SCHULD!



NANU!  
EIN FASS IM  
DSCHUNGEL?



IRGEND ETWAS  
SCHEINT HIER  
DRIN ZU  
STECKEN!



WHPPS!  
ES IST MIR  
WEGGERUTSCHT!



ICH MUSS  
K... BLUÜRGHH!

DIDDY!  
DU BIST  
WIEDER DA!

DONKEY FÄLLT EIN  
STEIN VOM HERZEN!  
ER HAT SEINEN  
KUMPEL WIEDERGE-  
FUNDEN. JETZT  
FEHLT IHM NUR NOCH  
EINES- DIE  
BANANEN!



DIDDY! DU HAST  
ALS EINZIGER DEN TÄTER  
GESEHEN. LASS UNS DEN  
GANGSTER FINDEN  
UND DIE BANANEN  
ZURÜCKHOLEN!

YEAH!  
THAT'S  
COOL!

# DONKEY KONG COUNTRY



Es war unglaublich. Die miese Kremlingshorde hatte die Bananenhölle von Donkey Kong überfallen und alle Bananen geraubt. Doch das ließen sich Donkey und Diddy nicht bieten. Sofort machten sie sich auf die Suche nach den Entführern.



Vorsicht Diddy!



Gut so, Diddy! Mach'ne Handtasche aus dem Kroko!

Cool! Zusammen sind wir unschlagbar. Niemand kann uns aufhalten.

Ach ja? Ob das auch die Kremlinge wissen?



Oh Mann, ich bin extra aufs Land gezogen, weil es hieß, hier hätte man seine Ruhe...







Auf der Suche nach den Entführern der Bananen muß das dynamische Duo den gesamten Urwald durchqueren. Ein langer Weg liegt vor ihnen.



Oh-Oh, eine der Mistbienen!

Mistbiene? Niemand nennt mich ungestraft Mistbiere! Euch Affengesichtern werde ich es zeigen!



Das werden wir ja sehen, wer hier wem was zeigt!



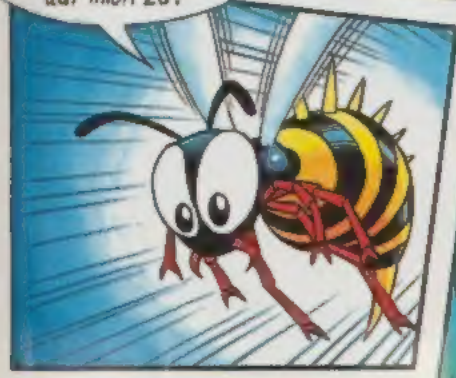
Mit etwas Anlauf und einem Sprung macht die Biene bald schon nicht mehr sum!



Hups! Ich glaube in näherer Zukunft kommt etwas größeres auf mich zu!



Ruck-Zuck ist die Lippe dick!





Oh-Oh, das stelle ich mir unangenehm vor!



Hey Donkey-Darling, wie geht's denn so?

Candy! Wenn ich Dich sehe, geht's mir schon gleich viel besser!



Die Jungs erzählen Candy von der Bananen-Affäre und ihrem nächsten Ziel, den Höhlen. Hier hat Candy ein heißen Tip. Squawks mit der Lampe soll das Affenpärch begleiten.



Hier ist der Eingang zu den Höhlen. Keine Angst, ich leuchte euch!



Cool, so ein Riesenglüh-Würmchen. Vielleicht schmeckt er ja auch ganz gut...

Die drei Freunde sind nicht allein in der Höhle. Schon bald werden sie von einem Kremling entdeckt.



Ich entdecke drei Eindringlinge!



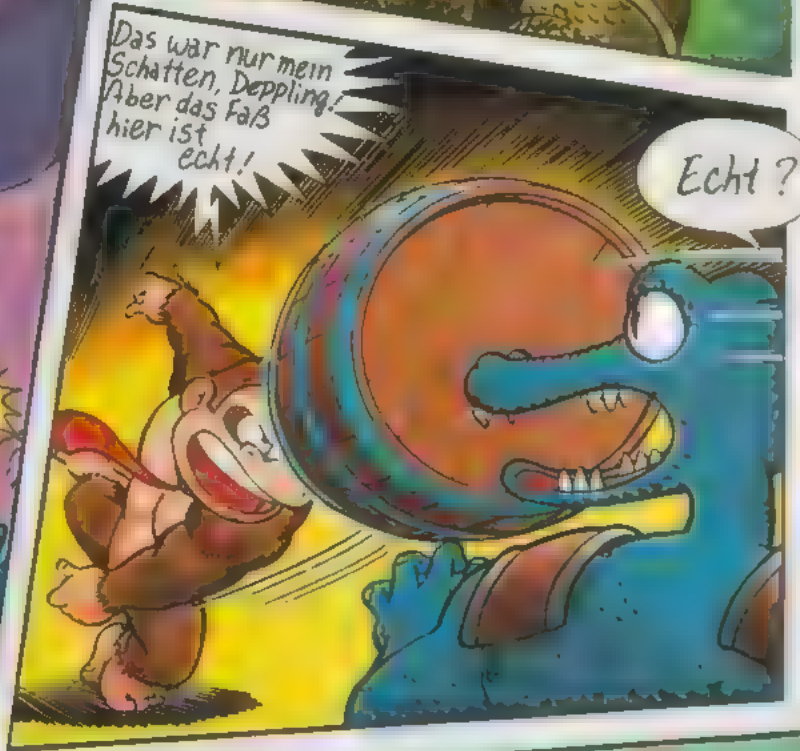
Auf sie mit Gebrüll! GE-B-RÜ-L-L!

Was willst du  
Kröte von uns?



Das war nur mein  
Schatten, Deppling.  
Aber das Faß  
hier ist  
echt!

Echt?



Danke für die  
Schattenspiele,  
Squawks. Den Typ  
haben wir affengeil  
abserviert. Also,  
adios Kumpel!



Lest im nächsten Heft, wie das  
Abenteuer weitergeht. Werden  
die beiden ihre Bananen schon bald  
wieder im Lager haben? Wird  
Donkey seine Geliebte Candy wieder-  
sehen? Wann wird Diddy endlich  
Stubenrein? Verspaßt nicht den nächsten  
Teil dieses packenden Dramas!





Es war unglaublich. Die fiese Kremlingshorde hatte die Bananenhöhle von Donkey Kong überfallen und die Bananen geraubt. Doch das haben sich Donkey und Diddy nicht ließen. Sofort machten sie sich auf die Suche nach den Entführern. Deswegen feuchten Gefilden.



Allerdings! Ihr seid in mein Gewässer eingedrungen! Euch mach ich fertig!

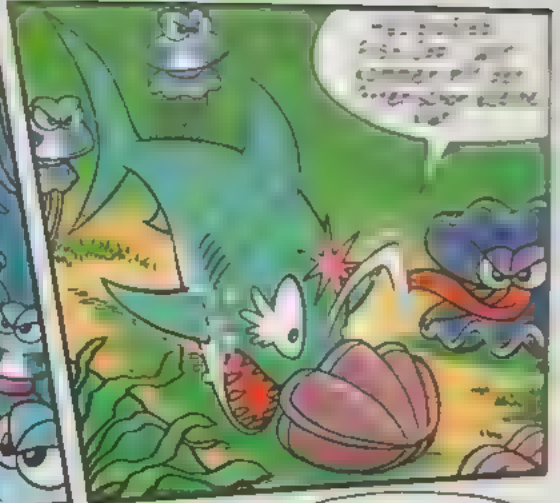


He, Okto, die Affen gehören uns!

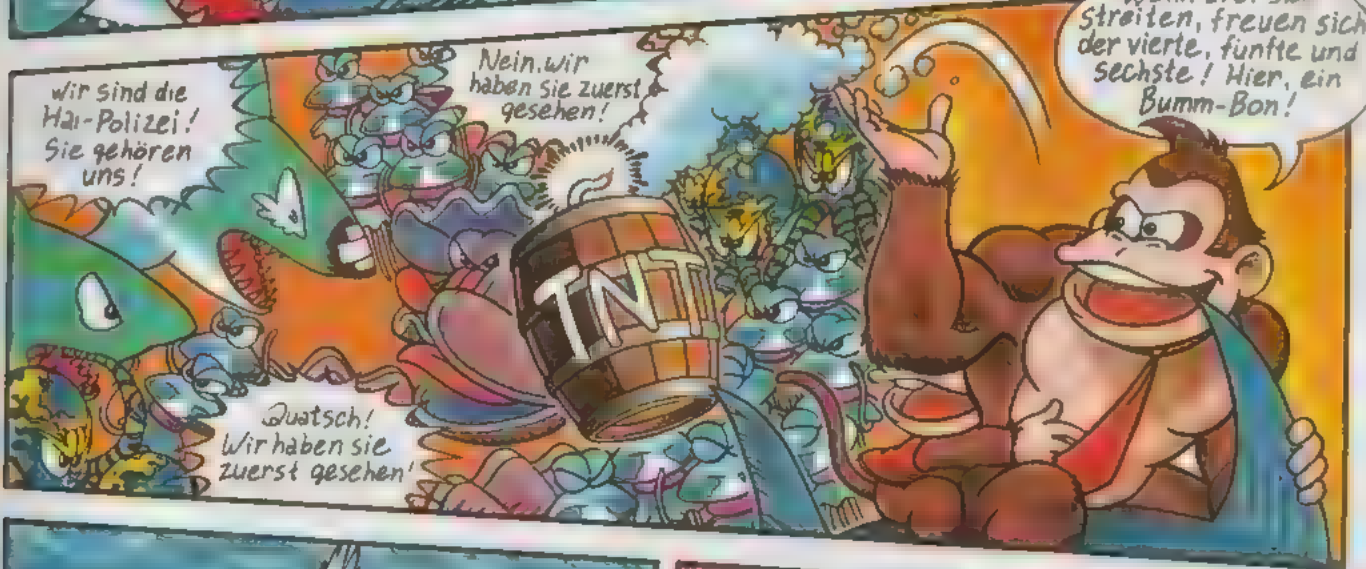
Sie sind nicht stubenrein! Sie verschmutzen alles!



Keine Sorge, heute  
die Hai-Polizei ist schon  
zu Wasser und die  
Wassertiere ahnen ich meine  
Bewachung?



Keine Sorge,  
heute ist die  
Hai-Polizei  
schon zu Wasser  
und die Wassertiere  
ahnen ich meine  
Bewachung?



Wir sind die  
Hai-Polizei!  
Sie gehören  
uns!

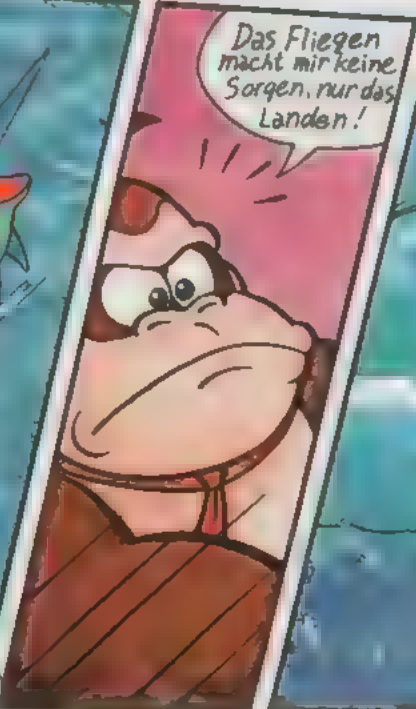
Nein, wir  
haben sie zuerst  
gesehen!

Quatsch!  
Wir haben sie  
zuerst gesehen!

Wenn drei sich  
streiten, freuen sich  
der vierte, fünfte und  
sechste! Hier, ein  
Bumm-Bon!



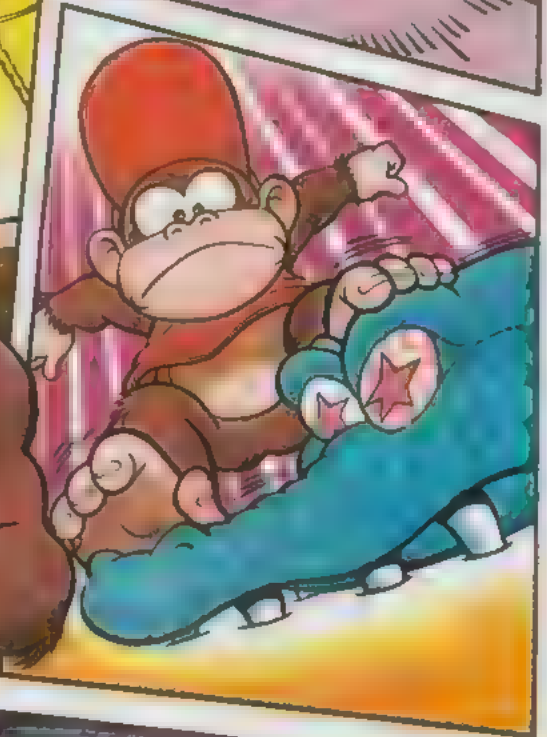
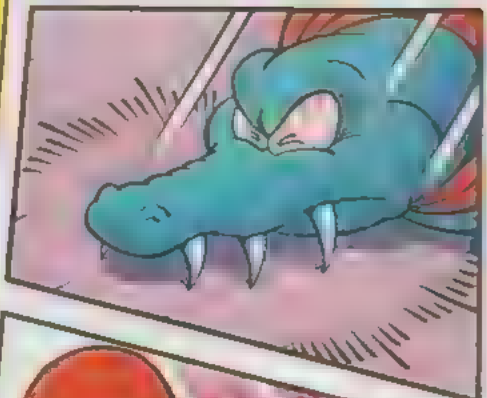
Wir fliegen.  
Wir können  
fliegen!



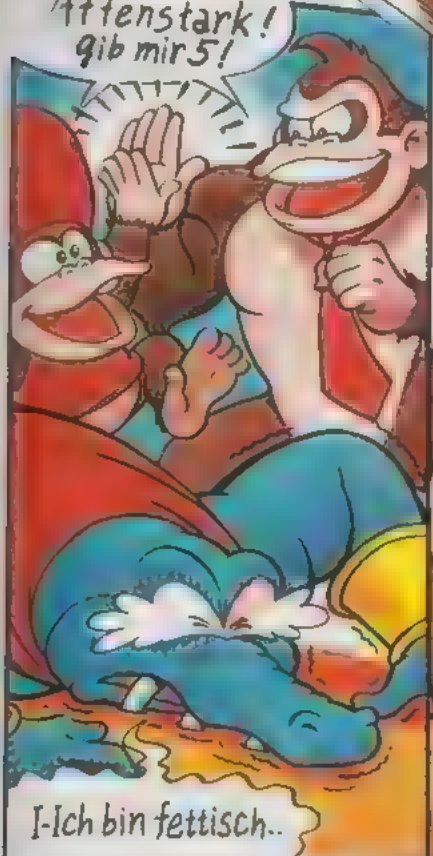
Das Fliegen  
macht mir keine  
Sorgen, nur das  
Landen!



Donkey, sieh doch  
Dort unten, das Schiff  
von King K. Rool!  
Laß uns dort landen



Affenstark!  
gib mir 5!



I-Ich bin fettisch..



So nimmt auch diese überaus  
spannende Geschichte ein  
glückliches Ende und wir hoffen  
Diddy und Donkey wieder eine  
Bananen im Depot bewachen  
Lest in nächster Nummer das  
neue Mario Abenteuer

# DIE ENTFÜHRUNG

Oh Mann! Da sitze ich gemütlich am Strand, schlürfe an meinem Bananenshake und dieser miese King K. Rool zieht mir einfach so eins über die Rübe. Scheint heute nicht mein Tag zu sein!

Hab' ich schon immer gewußt! Mit der Jugend von heute ist nicht mehr viel los. Läßt sich diese Dumpfbacke doch glatt von dem Weichei King K. Rool entführen. Jetzt sollen wir auch noch die bitter erkämpften Bananen vom letzten Mal als Losegeld hergeben. Wenn ich 10 Jahre junger wäre, würde ich es den Kremplings zeigen. Diddy will nun losziehen, um Donkey zu befreien. Seine Freundin Dixie will ihn begleiten. Na wenn das mal gut geht!



# GOOD GUYS

Diddy und Dixie Kong sind nicht alleine. Ihre Freunde begleiten die beiden Affen bei diesem Abenteuer. Einige kennt Ihr

vielleicht schon aus Donkey Kong Country, doch schaut genau hin, die Affen haben auch neue Freunde gewonnen.

## DIXIE KONG

Das hübsche kleine Affenträu, die ihre blonde Haarpracht nicht nur nutzt, um Diddy den Kopf zu verdrehen. Mit besonderem Eifer geht Dixie an dieses Abenteuer heran, denn sie will Cranky beweisen, daß auch Frauen große Videospielden sein können.

## DIDDY KONG

Wer kennt ihn noch nicht, den sympathischen Tausendsassa aus dem ersten Teil des Spiels für das Super Nintendo? Mit seinem artistischen Radschlag und seiner immer guten Laune hat er sich in die Herzen aller Videospiele-Freaks gespielt.

## GUTE FREUNDE

Wenn man sich die Freunde der Affen so betrachtet, erhält man den Eindruck, daß sich hier das gesamte Tierreich zusammengefunden

hat, um Donkey Kong zu befreien. Selbstlos und mutig werfen sich die Freunde ins Abenteuer und helfen Diddy und Dixie weiter.

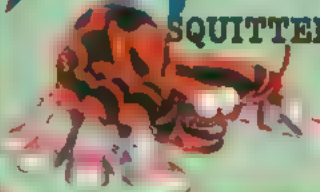
ENGUARDE



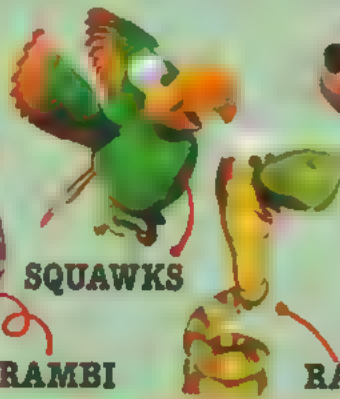
CLAPPER



SQUITTER



SQUAWKS



GLIMMER



RAMBI

RATTLY



# DER KONG CLAN

Diddy und Dixie haben außer ihren tierischen Freunden noch einige weitere Helfer, die aus der eigenen Verwand-

schaft kommen. Diese Helfer bieten ihre Dienste aber leider nicht immer umsonst an.

1

## FUNKY CHARMS

Funky ist wohl der coolste Affe unter den Kongs. Wie man bereits an seinem Outfit

erkennen kann, ist seine Lieblings-Freizeitbeschäftigung das Surfen auf meterhohen Wellen. Habt Ihr eine klepprige Chartermaschine bei Ihm gebucht, könnt Ihr zu allen Levels fliegen, die Ihr bereits erkundet habt.

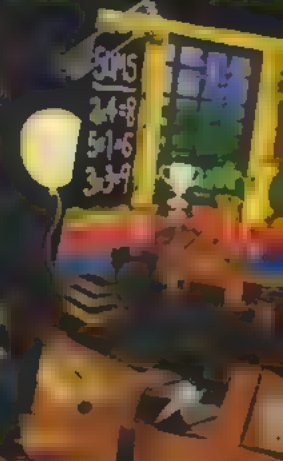


2

## SWENKY'S GOLDGRUBE

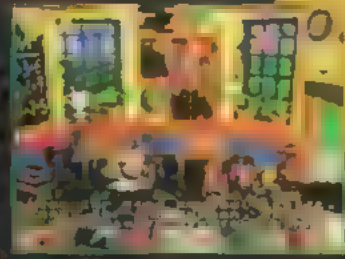
Swenky ist der optimale Showmaster. In seiner Goldgrube könnt Ihr - vorausgesetzt Ihr habt genug Münzen dabei - an einem tollen Quiz teilnehmen.

Habt Ihr alle Fragen, die sich ausschließlich auf das Spiel beziehen, richtig beantwortet, bekommt Ihr einen tollen Preis.



### WRINKLYS KONG SCHULE

Wrinkly ist die Frau von dem alten Cranky. Sie hat es tatsächlich geschafft, mitten im Dschungel eine Schule zu errichten, in der sie als Lehrerin wirkt. Hier könnt Ihr alles Wissenswerte über Euer Abenteuer erfahren. Wrinklys Kong Schule dient außerdem als Speicherstation.



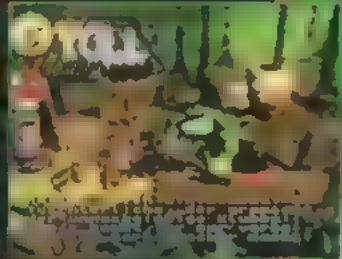
### KOLASIKYI APFELMUSEUM

Der Veteran unter den Kongs ist Cranky. Seine Nörgelchen können einem manchmal gehörig auf den Geist gehen. Ständig erinnert er daran, daß er einmal einer der ganz großen Videospieldenken war. Er ist überzeugt davon, daß es ohne seine Hilfe und Ratschläge unmöglich ist, Donkey Kong zu befreien. Mächtig sauer ist er auch noch, weil er wieder keine Hauptrolle bekommen hat.



### KLUBBA'S BRÜCKEN

An Klubba, dem enorm starken, muskulösen und geldgierigen Brückenwächter, kommt Ihr nur vorbei, wenn Ihr ihm genug Kremlinien gebt. Kömt Ihr nicht zahlen und wollt kämpfen, wird er mächtig sauer und läßt seine Keule sprechen.



### TOLL



# DIE KARTE DER INSEL

King K. Rool kennt seine riesige Insel wie sonst keiner. Damit er daraus keinen Vorteil schöpfen kann und Ihr Euch

dort auch ein wenig auskennt, stellen wir die gesamte Insel auf diesen beiden Seiten vor.

## GALLIONSPLANKEN

- 1 Piraten Panik
- 2 Schlotter Mast
- 3 Schiff Aboil
- 4 Sinkender Holländer
- 5 Segel Trauma
- 6 Krows Nest



## KROKODIL KESSEL

- 1 Lava-Samba
- 2 Böllergrube
- 3 Lava Lagune
- 4 Heißer Ritt
- 5 Squawks Schacht
- 6 Kleevers Feuerschwert



## KREM KAI

- 1 Sumpf der Fässer
- 2 Glimmers Galeone
- 3 Sumpf des Wahnsinns
- 4 Klapper Misere
- 5 Kletterschleim
- 6 Affen Action
- 7 Kudgels Herausforderung



## TIEFES KREIMLAND

- 1 Wespen Falle
- 2 Volkreffer
- 3 Brombeer Gedrängel
- 4 Alptraum Fahrt
- 5 Moor des Schreckens
- 6 Rambi Donnergetöse
- 7 Stacheldrama



SUMS

1  
2  
3  
4  
5

# NEUE AFFEN-ACTION

Diddy und Dixie bilden echt ein affenstarkes Team. Kein Sprung ist ihnen zu weit, keine Klippe zu hoch. Sie springen,

schwimmen, klettern und rennen wie der Blitz. Das müssen sie auch, denn die Aufgabe ist schwer.

## FREUNDE FÜRS LEBEN

### ● ENGUARDE

Dieser flotte Schwertfisch ist unter Wasser der ideale Begleiter.



### ● RAMBI

Das Rhinoceros ist ein absolutes Kraftpaket. Wenn Rambli aufstampft, dann zittert der Boden.



### ● SQUAWKS

Über den Wolken... können unsere beiden Affen komfortabel mit der Hilfe dieses Papageien reisen.



### ● RATTLY

Diese Klapperschlange hat einen Schwanz wie eine Sprungfeder.



## MEINTEIL

Sind das Diddy und Dixie, oder ist es vielleicht doch ein doppelter Kugelblitz, der da durch die Landschaft fegt?

## WIRTSCHAFT

Am weitesten springen Diddy und Dixie, wenn sie ordentlich Anlauf nehmen. Wenn Dixie während des Sprungs ihre Haarpracht kreisen lässt, schwebt sie noch ein Stück weiter.

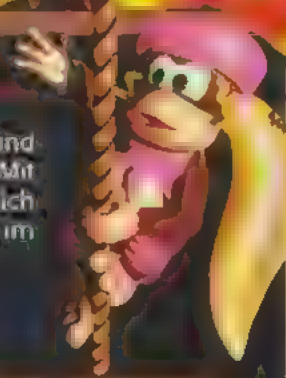


## WISSEN

Egal ob Kanonenkugeln, Fässer oder Schatztruhen – unsere beiden Affen werfen mit allem, was sie angsterne finden können.



Wenn es um Klettern geht, dann sind Diddy und Dixie ganz in ihrem Element. Mit akrobatischem Geschick kammern sie sich an Seile oder hängen übermutig im Rhythmus der Schiffe umher.

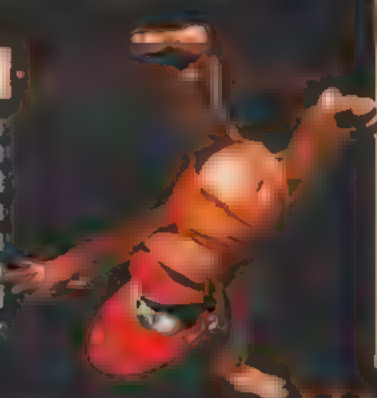


**SCHWIMMEN**

Auch im nassen Element fühlen sich die beiden Affen pudelwohl. Nur Dixie wird manchmal etwas motzig, wenn ihre prachtvolle Mähne tropfnass ist und sie gerade keinen Fön zur Hand hat.

**WIRTSCHAFTS**

Diddy ist ein echter Meister darin, seine Gegner mit seiner genialen Radschlag-Attacke außer Gefecht zu setzen. Schließlich hat er auch lange genug dafür geübt. Wenn die Diddy radschlagen sehen wollen, müßt ihr nur den Y-Knopf drücken. Den Rest erledigt der linke Affe selber. Let's roll!



**FREUNDE FÜRS LEBEN**

• **SQUITTER**

Mann, ist diese Spinne cool! Ganz bestimmt ist sie die einzige ihrer Gattung, die Turnschuhe trägt.



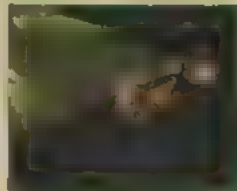
• **CLAPPER**

Gestatten, Clapper der freundliche Seehund. Er vereist Gewässer.



• **GLIMMER**

Manchmal kann man unter Wasser nicht mal die Hand vor Augen sehen. Glimmer leuchtet den Weg.



**NEU WEITSPRUNG**

Beide Affen verfügen über fast schon olympiareifes Weitflug-Talent. Während Diddy am weitesten fliegt, wenn er radschlägt, bedient sich Dixie ihrer wallenden, blonden Mähne.

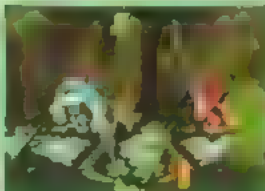


↑ Diddy

↑ Dixie

**NEU WURF**

Tatsächlich, Diddy und Dixie können sich gegenseitig auf die Schultern nehmen. Dazu müßt ihr nur den A-Knopf drücken. Wenn ihr danach den Y-Knopf drückt, werfen sie ihren Partner.



# BAD GUYS

Wo man auf der Krokodilinsel hinschaut, überall tummeln sich unangenehme Gesellen. Die Kremplings lassen

sich einen fiesen Trick nach dem anderen einfallen und werden dabei sogar noch von miesen Tierchen unterstützt.

**Neek** Überall wuseln diese nervötenden Ratten herum.

**Click-Click** Dieser kleine Mistkäfer begegnet Diddy und Dixie öfter, als ihnen lieb ist.

**Power Neunschwanz** Diese Katze wirbelt Diddy und Dixie durcheinander.

**Kaboing** Nach einem längeren Fußleiden entschloß sich Kaboing sich zwei Holzbeine zuzulegen.

**Portbelly** Kommt ihm bloß nicht zu nahel Seine spitzen Blecheln können unangenehm pikieren.

**Puffe** Er pustet sich so lange auf, bis er in viele kleine Stücke zerplatzt.

**Kloak** Dieser Krempling spukt als Geist umher.

**Klomp** Nur aus Sympathie zu Kaboing stapft auch er mit einem Holzbein herum.

**Kruncha** Schaut Euch seinen muskelbepackten Körper und dann den kleinen Kopf an.

**Flitter** Sie sind ideale Sprungbretter, um höher gelegene Plätze zu erreichen.

**Krocheads** Aus dem Moor oder der brodelnden Lava ragen grüne und braune Krokodilköpfe.

**Klinger** Ihn trifft ihr, wenn ihr im Tauwerk unterwegs seid.

**Kardess** Sein Schwert ist doppelt so groß wie er.

**Klabber** Wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr!

**Kannun** Leider hat auch die letzte Brigitte-Diät nicht angeschlagen.

**Kreak Kreak** schleudert seine Haken-Hande - unaufhörlich nach allem, was sich bewegt.

**Keckle** Über seinen Namen ist er selbst nicht froh. Deshalb spukt er jetzt durch die Gegend.

**Mr. X** Kein Mensch kennt ihn oder hat ihn irgendwo schon einmal gesehen.

**Lockjaw** Dieser blasige Piranha riskiert ständig eine dicke Lippe.

**Zinger** Außerst lästig, diese stechenden Brummseln. Irgendwo muß ein Nest sein, denn ständig tauchen neue Viehtier auf.

**Kaboom** Dieser Kremling macht seinem Namen alle Ehre. Am liebsten häk er sich in TNT-Fässern auf.

**Floatsam** Ganz heimlich, still und leise schwimmt dieser Rochen durchs Wasser.

**Shun!** Sieh mal einer an, ein See-sterne.

**King K. Rool** Der Meister persönlich. Er hat eine mächtige Donnerblütze.

**Klompou** Das Geräusch von zerschneppenden Kliefem jagt Euch Schauer über den Rücken.

# NÜTZLICHE GEGENSTÄNDE

Ohne Moos nix los - der alte Spruch gilt auch für dieses Spiel. Auch die verschiedenen Fässer haben durch-

aus nützliche Funktionen. Sie bringen Euch in Bonuslevel oder kürzen Euren Weg ab.

## MÜNZEN

- 1 **Kron-Münzen** Sammelt so viel ihr könnt. Ihr werdet sie brauchen.
- 2 **DK-Münzen** In jedem Level könnt ihr eine dieser Münzen finden.
- 3 **Bananen-Münzen** Die Kong-Familie läßt sich mit diesen Geldstücken bezahlen.



## FÄSSER

- 1 **Drehbare Fässer** Diese Fässer katapultieren Euch in die gewünschte Richtung.
- 2 **Diddy-Fässer** Diese Fässer kann nur Diddy benutzen.
- 3 **Ausrufezeichen-Fässer** Sie machen die Affen vorübergehend unbesiegbar.
- 4 **Plus-Fässer** Auf der Achterbahnfahrt gewinnt ihr Zeit, wenn ihr sie zerstört.
- 5 **Engarde-Fässer** Hier steckt Euer schwimmender Freund drin.
- 6 **Bonus-Fässer** Ein Sprung in dieses Faß bringt Euch in eine Bonusrunde.



## UND NOCH MEHR...

- 1 **Heißluftballon** Auf diesem Heißluftballon schwebt ihr über der glühenden Lava.
- 2 **Extraleben-Ballen** Je nach Farbe bringt er ein, zwei oder sogar drei Extraleben.
- 3 **Kanone** Findet die dazugehörige Kugel und ladet sie in die Kanone.
- 4 **Zielscheibe** Ein hoher Sprung bringt Euch den angesigten Gegenstand.





WILLKOMMEN BEI

DONKEY KONG

RETURN 2

DIDDY'S KONG QUEST

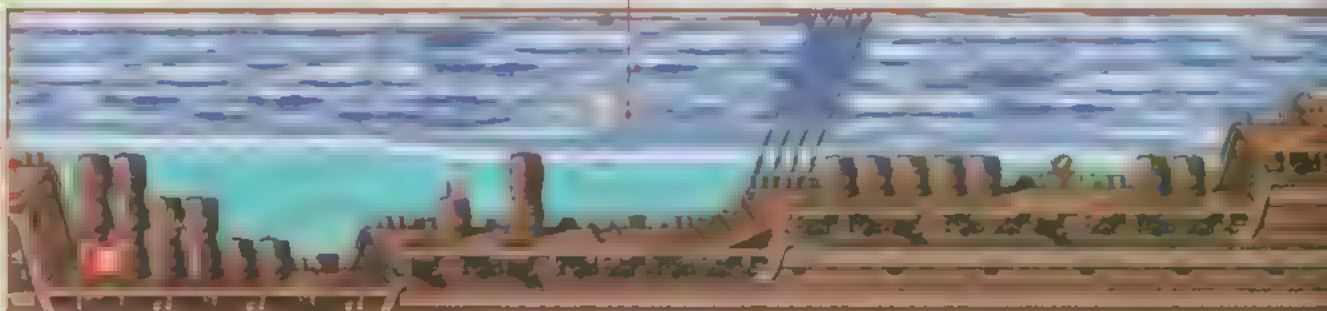
# GALLIONSPLANKEN

## PIRATEN PANIK

Das Spiel beginnt dort, wo der erste Teil aufgehört hatte: auf King K Rools Schiff. Der Obermotz hat seine Piraten bereits auf den Besuch der beiden Affen eingestellt und ihnen eine Prämie versprochen, wenn Diddy und Dixie das Schiff nicht mehr verlassen.



KREM-MÜNZEN 2



### BONUSLEVEL

Das erste Bonuslevel des Spiels ist noch relativ einfach zu finden. Dort wo das Deck des Schiffs zerborsten ist, müßt Ihr Euch einfach nach unten fallen lassen und nach rechts weiterlaufen.



## DAS GEHEIME FAß

Um Gieses Faß zu finden, müßt Ihr erst Dixie holen. Mit dem Partnerwurf könnt Ihr gleich am Start den Partner senkrecht nach oben in das Faß werfen, das Euch auf dem Bananenweg nach rechts schleudert.



START



▶  
A



▶  
B

## BONUSLEVEL

Ihr könnt in diesem Level noch einen Bonuslevel finden. Dazu müßt Ihr zunächst Rambi, das wilde Rhinoceros, aus seiner engen Kiste befreien. Lauft dann mit Rambi nach rechts, bis Ihr an eine Stelle gelangt, an der ein Haufen Bananen in Pfeilform angeordnet ist. Dieser Pfeil weist nach links. Jetzt müßt Ihr den A-Knopf gedrückt halten, damit Rambi seine Superattacke ausführt und links die Tür durchbricht.



ZIEL



# SCHLOTTER-MAST

Diddy und Dixie freuen sich auf das Klettern, doch die Kremlingpiraten, die sich an den Tauen befinden, können einem den Spaß schnell verderben. Wer hier die „DK“-Münze finden will, der wird sich mächtig anstrengen oder Rat bei Käpt'n Iglo suchen müssen.



KREM-MÜNZEN ⇔ 3



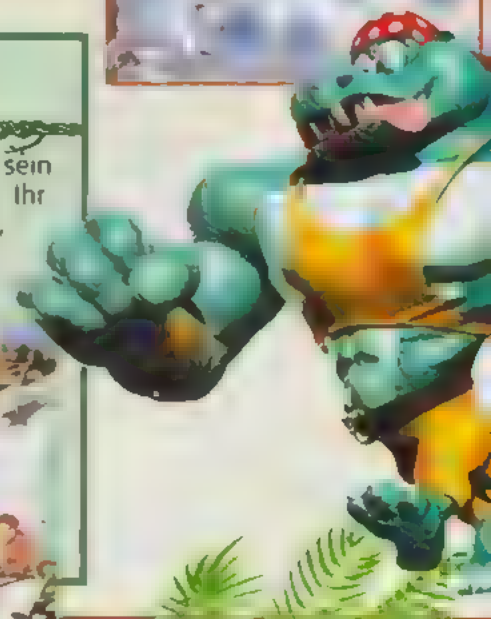
## BONUSLEVEL

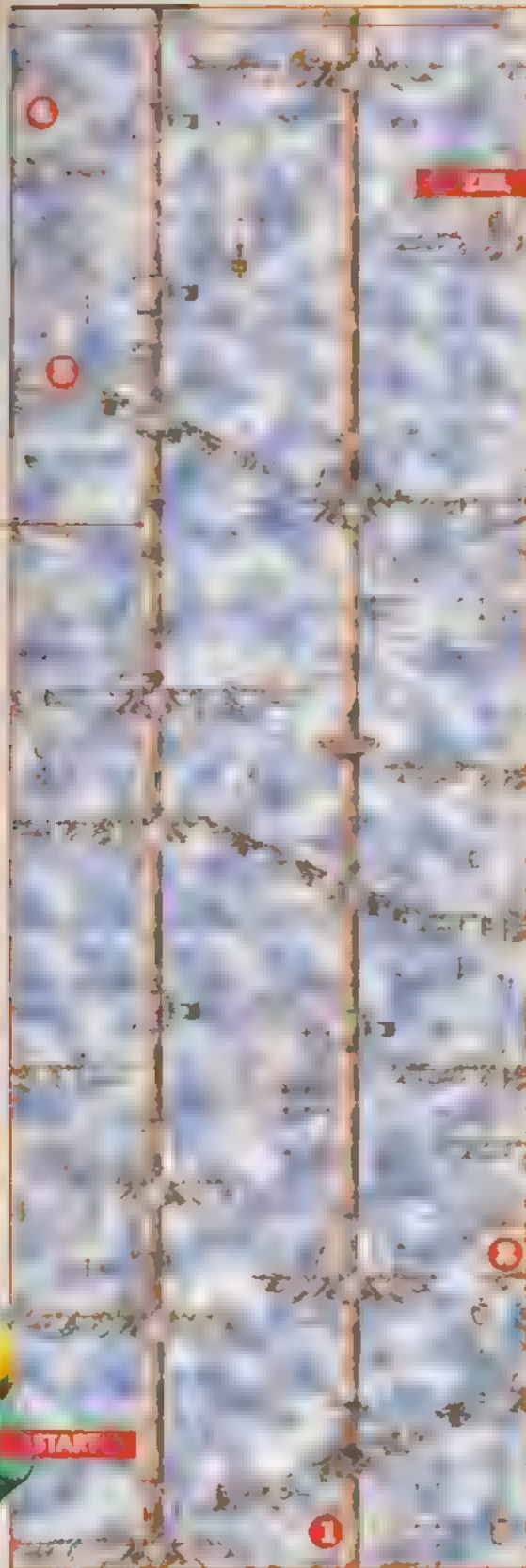
Gleich nachdem Ihr den Level betreten habt, müßt Ihr vom Start aus nach rechts weiterlaufen. Dort befindet sich wieder eine Bananen-Pfeilformation. Springt dann nach rechts in die Leere. Wenn Ihr weit genug gesprungen seid, könnt Ihr Euch an einigen Tauen festklammern und nach rechts weiterklettern.



## DER PARTNERWURF

In diesem Level kann der Partnerwurf besonders hilfreich sein. Indem Ihr Euren Partner senkrecht nach oben werft, könnt Ihr Plattformen betreten, die Ihr auf dem normalen Weg nicht, beziehungsweise nicht so einfach, erreichen könnt. Laßt die Affen fliegen und werft Euren Partner überall mal hin.





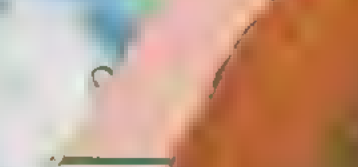
## BONUSLEVEL

Die Kanone, die Ihr bei Punkt 3 sehen könnt, befördert Euch in einen Bonuslevel. Damit sie dies macht, müßt Ihr sie mit der Kanonenkugel laden, die Ihr auf der rechten Seite finden könnt. Paßt auf, daß Ihr die Kugel unterwegs nicht verliert. Die Gegner werden mit aller Macht versuchen, Euch an dem Transport zu hindern.



## BONUSLEVEL

Kurz nach der Kanone müßt Ihr mutig nach links springen. Dort befindet sich ein Bonusfaß. Um dieses zu erreichen, müßt Ihr mal wieder den Partnerwurf ansetzen. Werft Euren Partner senkrecht nach oben.



# SCHIFF AHOI

Jetzt geht es wieder auf das Schiff. Die Piraten haben dieses Wrack noch nicht verlassen und treiben weiterhin ihr Unwesen. Diddy und seine blonde Freundin Dixie werden unter Eurer Führung sicher für einen heftigen Seegang sorgen.



KREM-MÜNZEN 2



## BONUSLEVEL

Es ist kaum glauben, aber diese alten Schiffe bieten wirklich Bonuslevel ohne Ende. Wenn Ihr gleich am Start auf den

Fässern nach links oben springt, könnt Ihr ein besonderes Faß entdecken. Springt hinein und sucht in der Bonusrunde nach der Krem-Münze, um später Klubba, den Brückenwächter, bezahlen zu können.



B



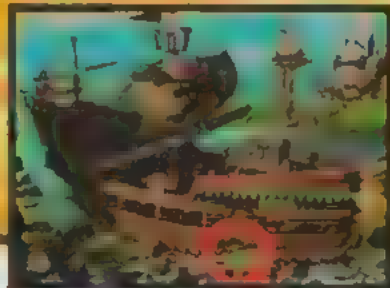
## BONUSLEVEL

Der zweite Bonuslevel in diesem Abschnitt ist nicht einfach zu erreichen. Ihr müßt die Fässer bis ganz nach oben erklimmen. Die Gegner könnt Ihr ganz einfach beseitigen, wenn Ihr eine Kiste auf sie werft oder Euch vorher unverwundbar gemacht habt.



# SINKENDER HOLLÄNDER

Ein altes, verkommenes Wrack verlangt unserem dynamischen Affenduo alles ab. Sogar unter Wasser müssen sie die Angriffe gemeiner Kreaturen abwehren. In den Lagerräumen des Wracks stoßen die beiden auf einen alten Freund: Enguarde.



KREM-MÜNZEN · 1



## ABKÜRZUNG

Wer sich die Etappe durch das gesamte Schiff ersparen möchte, sollte diesen Trick anwenden. Ihr müßt an der Stelle, die Ihr auf dem Foto erkennen könnt, nach oben schwimmen, sobald der Wasserspiegel



ansteigt. Wenn Ihr die richtige Stelle erreicht habt, erscheint ein verstecktes Faß und befördert Euch in einen geheimen Raum. Laßt Ihr nun weiter nach rechts, befindet Ihr Euch kurz vor dem Levelende. Auf diese Weise habt Ihr Euch einen langen Hindemisparscourc erspart.



START







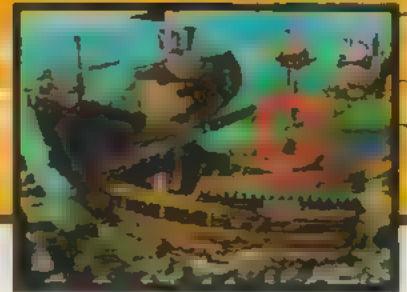
## BONUSLEVEL

Wenn Ihr Euch Enguarde geholt habt, solltet Ihr versuchen, nach Gallionsplanken gegen die Wand zu schwimmen. Dort könnt Ihr Bananen einsammeln. Wenn Ihr nun senkrecht nach oben durch die Mauern schwimmt, werdet Ihr noch mehr der köstlichen gelben Früchte ergattern. Für 100 Bananen erhaltet Ihr ein Extraleben.



# SEGEL TRAUMA

Diddy und Dixie müssen wieder auf Schiffsmasten herumklettern. Zu allem Unglück kommt noch ein miserables Regenwetter hinzu, so daß die Laune des sonst so gut aufgelegten Affenduos auf dem Stimmungsbaremeter schnell in die Kellerbereiche sinkt.



KREM-MÜNZEN 2



## BONUSLEVEL

Um diesen Bonusraum zu finden, benötigt Ihr einen der neuen tierischen Freunde: Rattly, die Schlange. Sie kann besonders

hoch hüpfen, wenn Ihr den A-Knopf für eine kurze Zeit gedrückt haltet. Mit diesem Super-sprung werdet Ihr

kurz nach dem Start ein Bonusfaß entdecken.



START

ZIEL



## BONUSLEVEL

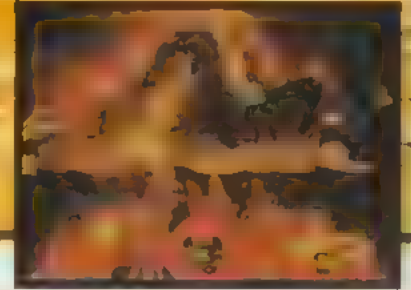
Dieser Extralevel ist etwas kompliziert zu finden. Ihr müßt an der Stelle, an der sich zwei Drachenfliegen befinden, die nach links schauen, nach oben in die Luft springen. Es befindet sich hier ein versteckter Haken an den Ihr Euch hängen könnt. Springt von hier auf die Drachenfliegen und von ihnen in das Bonusfaß. Damit Eure Spielfigur etwas weiter springt als sonst, solltet Ihr beim Aufprall B und Y gedrückt halten.



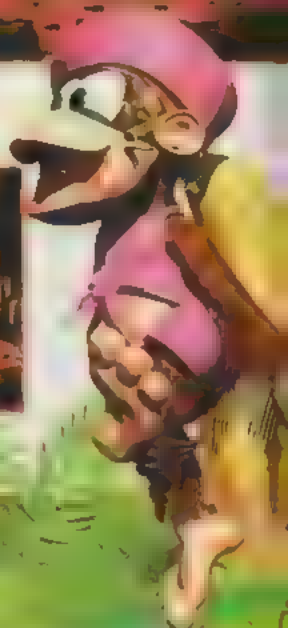
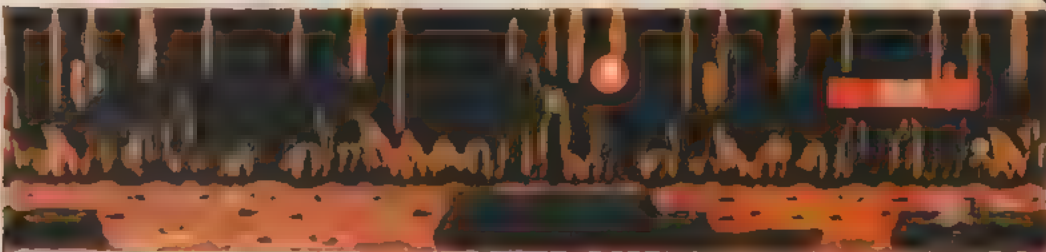
# KROKODIL KESSEL

## LAVA-SAMBA

Auf geht's zur feurigen Samba. Diddy und Dixie kommen im ersten Level des Krokodil Kessels ganz schön ins Schwitzen. Wohin sie auch schauen, überall blubbert rotglühendes, flüssiges Gestein. Da ist es gar keine so leichte Aufgabe, kühlen Fußes ans Ziel zu gelangen.

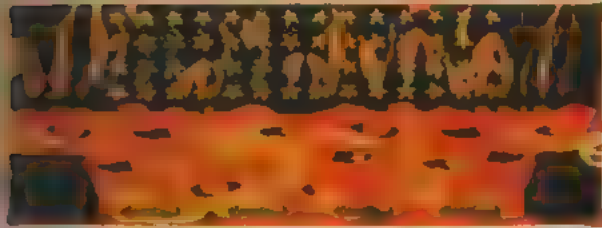
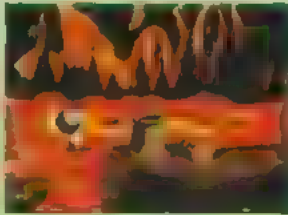


KREM-MÜNZEN 3



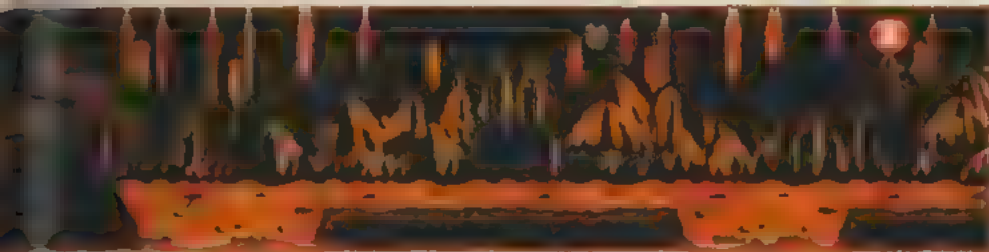
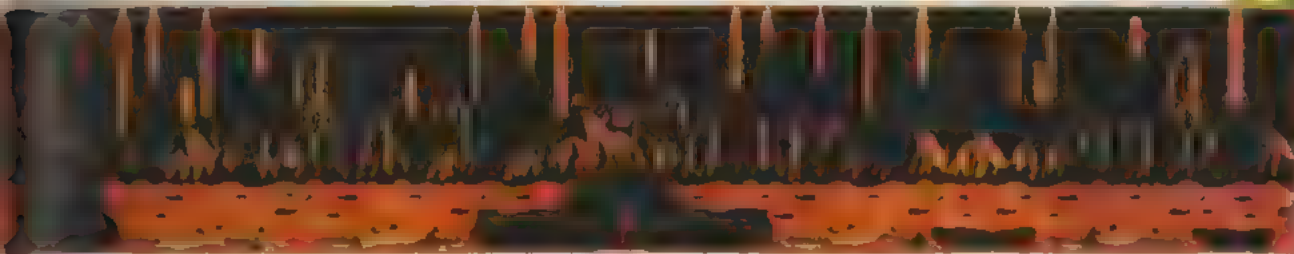
## BONUSLEVEL

Für Squitter ist es kein Problem, hier hinauf zu kommen. Das achtbeinige Insekt schießt Netze und klettert dann nach oben.



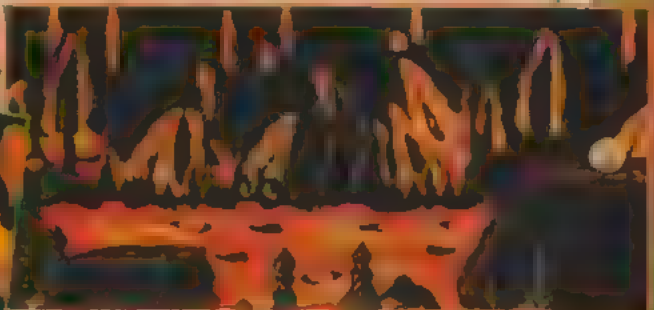
## BONUSLEVEL

Für Squitter ist es kein Problem, hier hinauf zu kommen. Das achtbeinige Insekt schießt Netze und klettert dann nach oben.



## BONUSLEVEL

Kurz vor Ende dieses Levels habt Ihr noch einmal die Möglichkeit, Euch durch ein Bonuslevel zu spielen. Wiederum benötigt Ihr dabei die Hilfe der Spinne Squitter oder Ihr werft Euren Partner.



# BÖLLERGRUBE

Hier sind Kanonenfässer das wichtigste Fortbewegungsmittel. Sie katapultieren Diddy und Dixie immer weiter nach oben. Doch aufgepaßt, zwischendurch warten unangenehme Überraschungen wie Kremlinge, Ratten und anderes fieses Getier auf Euch.



KREM-MÜNZEN 3



## BONUSLEVEL

Hier lohnt es, einen kurzen Abstecher nach rechts zu machen. Obwohl der durch Bananen markierte Weg eigentlich nach links oben führt, sollte Dixie den Sprung ins Bonusfaß nicht versäumen. Schließlich weiß man nie, wofür man die im Bonuslevel ergatterte Krem-Münze noch brauchen kann. Im Bonuslevel müßt Ihr auf die Diddy & Dixie-Fässer achten, die jeweils nur von einem der beiden Affen benutzt werden können.





## BONUSLEVEL

Der Sprung ins Leere endet... in einem Bonusfaß. An dieser Stelle müßt Ihr nur mutig von der Plattform nach links herunter-springen, um sicher in diesem begehrten Faß zu landen. Schließlich sollte ein echter Videospiele-Held kein Bonuslevel auslassen. Also ziert Euch nicht so lange und holt Euch eine weitere Krem-Münze. Ihr werdet sie gut gebrauchen können.



## BONUSLEVEL

Alle guten Dinge sind drei! Natürlich wartet auch im dritten und letzten Bonuslevel der Böllergrube eine Krem-Münze auf ihren neuen Besitzer. Ihr findet das Bonusfaß kurz vor dem Ende des Levels auf einer Plattform unterhalb der Zielscheibe.



# LAVA LAGUNE

Schon wieder wird es Diddy und Dixie warm ums Herz. Grund dafür sind nicht etwa vorweihnachtliche Gefühle, sondern die heiße Lava, die auch hier allgegenwärtig ist. Doch ihr Freund Clapper hat eine selbst unter abgebrühten Seehunden seltene Fähigkeit...



KREM-MÜNZEN 1



## BONUSLEVEL

Um in dieses wunderbare Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr Euch das Faß schnappen und damit eine Stufe hinunter gehen. Feuert es dann mit voller Kraft gegen die große Holzbox und der Eingang wird sich öffnen. Im Bonuslevel könnt Ihr auf Enguarde reiten und mit seiner Hilfe alle feindlichen Tierchen ordentlich pieksen. Wenn Ihr alle Gegner in der vorgegebenen Zeit fertig gemacht habt, wird die Münze erscheinen.





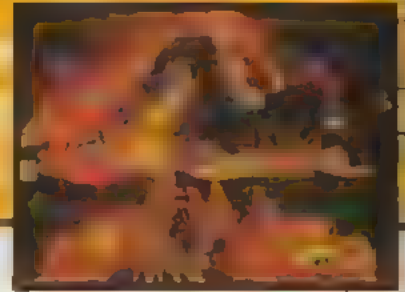
## NEHMT ENGUARDE MIT!

... dem Speicherfaß gelangt Ihr  
... an der Ihr nach rechts  
... onnt. Durch diesen Geheim-  
... Ihr zu der Kiste, in  
... versteckt ist. Mit  
... fe tun sich unsere  
... en unter Wasser  
... reichter.



# HEISSER RITT

Und schon wieder brodelnd die Lava. Diesmal könnt Ihr die glühende Landschaft auf blauen Heißluftballons durchqueren. Aber achtet immer darauf, daß Ihr über dem heißen Dampf der Quellen genügend Höhe gewinnt, um nicht in dem heißen Brei zu versinken.



## KREM-MÜNZEN 2



## BONUSLEVEL

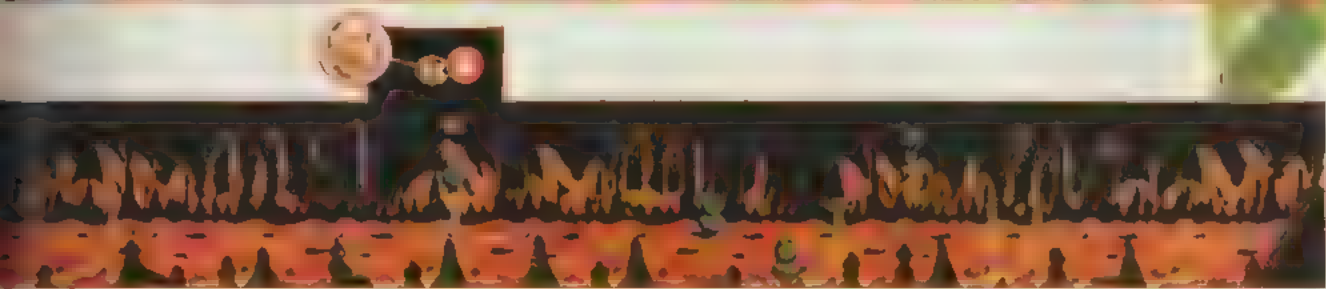
Ziemlich gut versteckt liegt unterhalb des Speichersasses ein nettes Bonusfaß. Um in seine Nähe zu kommen, müßt Ihr den blauen Heißluftballon vor das Felsplateau steuern oder mit einem gewagten Sprung - am besten mit Dixie - genau im Faß landen.





## BONUSLEVEL

Es ist eine von Rambis leichtesten Aufgaben, mit einer Superattacke eine Felswand niederzureißen. An dieser Stelle ist das besonders lohnend, denn Ihr gelangt so in ein Bonuslevel




## HOLT DIE DK-MÜNZE!

Wie in jedem Level ist es auch diesmal eine besondere Herausforderung, sich die DK-Münze zu schnappen. Dazu müßt Ihr an dieser Stelle ein Faß mitbringen und es der stechlustigen Summbrummsel um die Ohren hauen. Dann könnt Ihr auf ihren Ballon umsteigen und Euch den Buchstaben „N“ und die DK-Münze holen. Das Faß müßt Ihr im Sprung werfen. Achtet dabei darauf, daß Ihr wieder sicher auf dem Ballon landet und nicht in die heiße Lava fällt



# SQUAWKS SCHACHT

Viele geheimnisvolle und gefährliche Orte befinden sich auf der Insel der Kremlings. Diddy und Dixie müssen nun in eine alte, verwairste Mine. Die Kremlings haben vor langer Zeit einen großen Schacht gegraben und ihn mit böartigen Fallen ausgestattet.



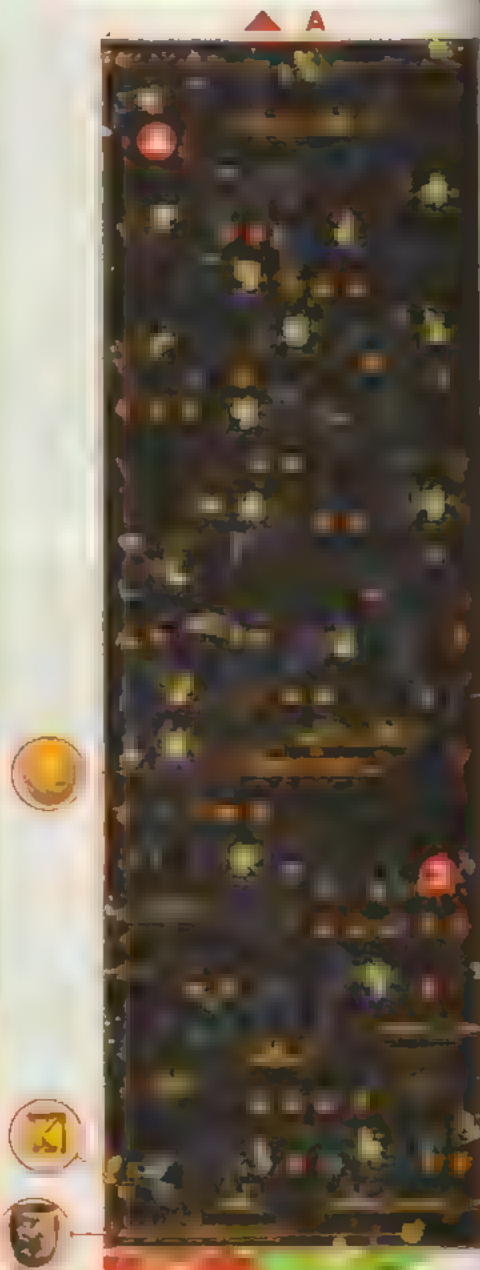
KREM-MÜNZEN 3



## BONUSLEVEL



Die wertvollen Krem-Münzen, die Ihr in den Bonusrunden erhalten könnt, müßt Ihr Euch in Squawks Schacht schwer erkämpfen. Um den ersten Bonuslevel zu finden, solltet Ihr zunächst zu den beiden Typen laufen, die mit den Sicheln um sich werfen. Springt, nachdem Ihr die beiden Kreaturen aus dem Weg geräumt habt, nach links in die Leere. Seid Ihr ganz unten angekommen, wird Euch kurz vor dem Aufprall ein besonderes Faß aufhängen und in eine Bonusrunde katapultieren. In diesem Extralevel befindet sich eine der Krem-Münzen, mit denen Ihr später Klubba bezahlen könnt.





## BONUSLEVEL

Den zweiten Bonusraum findet Ihr, wenn Ihr Euch kurz nach dem Zwischenspeicher-Faß in das automatische Kanonenfaß begeben. Allerdings könnt Ihr nicht einfach so in dieses Faß springen, weil es sonst einen filmreifen Abflug gibt. Nehmt Euren Partner auf die Schultern und werft ihn zu dem Faß hin. Sobald er es berührt hat, werdet Ihr nachgeholt und in das Bonusfaß geschossen. In der Bonusrunde selbst, erwartet Euch ein Kanonenfaß-Spektakel vom Allerfeinsten. Auch hier wartet wieder eine Krem-Münze auf Euch.



## BONUSLEVEL

Fliegt mit Squawks zu Punkt 3. Den Weg weisen Euch die Bananen, die in Pfeilform angeordnet sind. Sammelt zunächst die „DK“-Münze ein und fliegt dann in das Bonusfaß. In dem Bonuslevel müßt Ihr alle Gegner besiegen.



# KREM KAI

## SUMPF DER FÄSSER

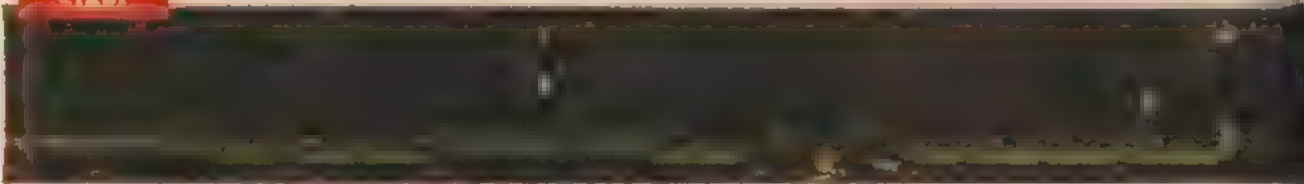
Wo fühlen sich Kremlings am wohlsten? Genau, in stinkig dampfenden Sümpfen. Deshalb freuen sie sich schon besonders auf das Eintreffen des Affenduos. Auf diesem ungewohnten Terrain kommen Diddy und Dixie bald ins Schwitzen und müssen sich mächtig anstrengen.



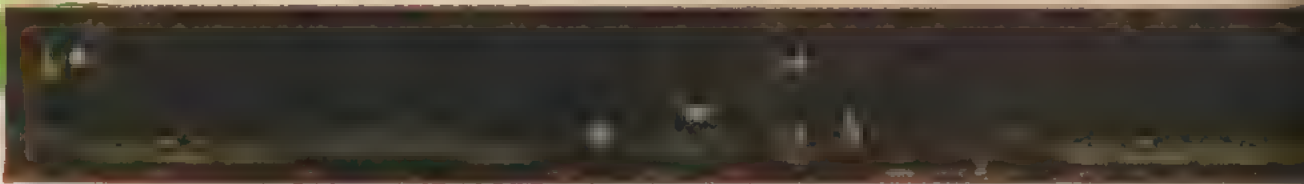
KREM-MÜNZEN 2

START

▶  
A



▶  
B



### DIE DK-MÜNZE

Euer Freund, das Rhinoceros Rambi, erweist sich in diesem Sumpf als idealer Gehilfe. Mit seinem gewaltigen Horn räumt es alle Gegner aus dem Weg und verschafft Euch freien Durchgang und die DK-Münze.



## BONUSLEVEL

Im Punkt zwei auf der Karte befindet sich Kloak, einer der kremligen Spukgeister. Verschont ihn zunächst und weicht einfach den Kisten aus, die er nach Euch wirft. Nach einigen Attacken verschwindet er. Wenn Ihr ihm nun folgt, und er Euch erneut bewirft, wird eine dieser Kisten eine Kanonenkugel enthalten. Tragt diese bis zur Kanone. Dabei könnt Ihr sie auch benutzen, um die Gegner zu besiegen. Verliert sie aber nicht aus den Augen, denn sonst müßt Ihr die ganze Prozedur von vorne beginnen.

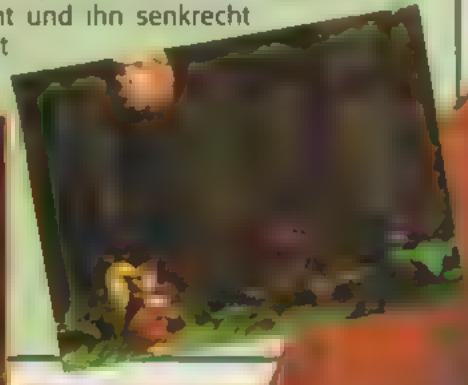


A

B

## BONUSLEVEL

An dieser Stelle ist mal wieder Teamwork angesagt. Das Faß erreicht Ihr, wenn Ihr Euren Partner auf die Schultern nehmt und ihn senkrecht nach oben werft.



# GLIMMERS GALEONE

Dieser abgewrackte Kahn liegt halb versunken im sumpfigen Wasser des Krem Kais. Da man unter Wasser kaum die Hand vor Augen erkennen kann, sind Diddy und Dixie für Glimmers Unterstützung sehr dankbar. Mit seiner Lampe zeigt er den beiden, wo's lang geht.



KREM-MÜNZEN 2



## BONUSLEVEL

Obwohl Ihr Euer Ziel fast schon erreicht habt, solltet Ihr auch dem zweiten Bonusraum noch einen Besuch abstatten. Der Eingang zum Bonuslevel wird von einem gefräßigen Fischlein bewacht, an dem Ihr Euch jedoch recht locker vorbeischmuggeln könnt. An der Stelle, an der die Bananen im Wasser schippern, müßt Ihr dann nach rechts schwimmen.

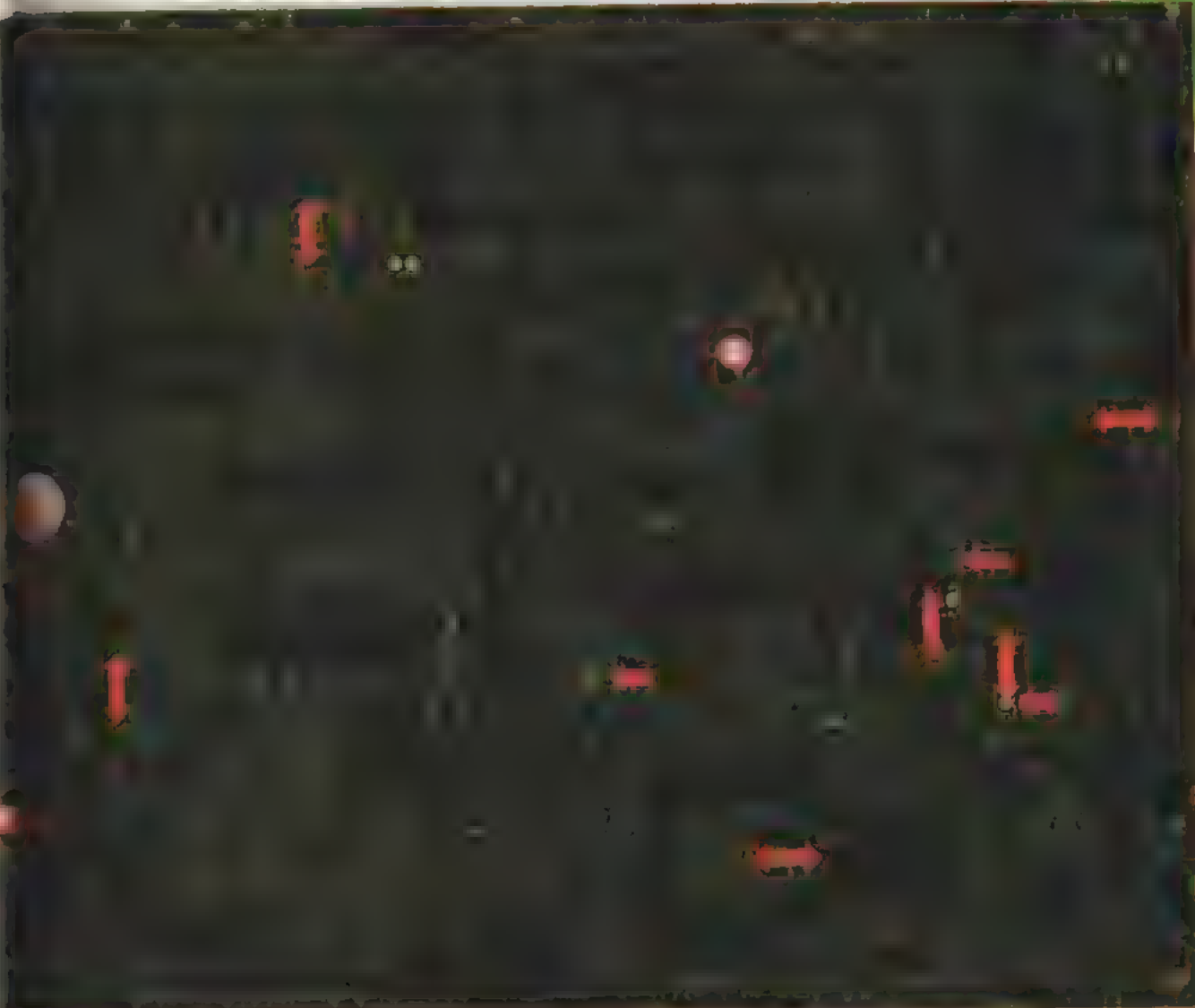






## BONUSLEVEL

Folgt vom Start aus erstmal nicht dem Bananenpfeil, sondern schwimmt ein kleines Stück nach oben. Hier ist es zwar ziemlich düster, aber Ihr werdet den Weg schon finden. Auf der rechten Seite befindet sich der Eingang zum Bonusraum.



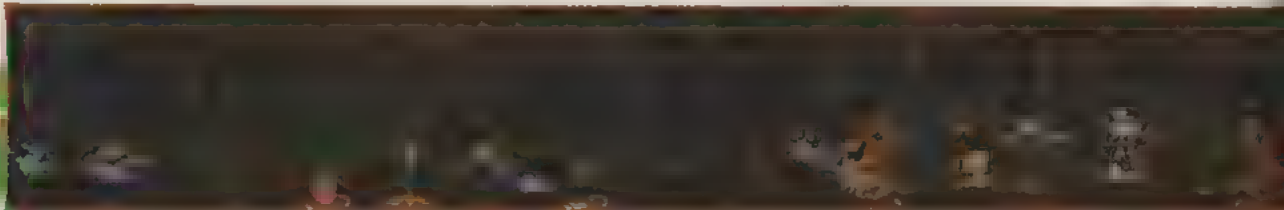
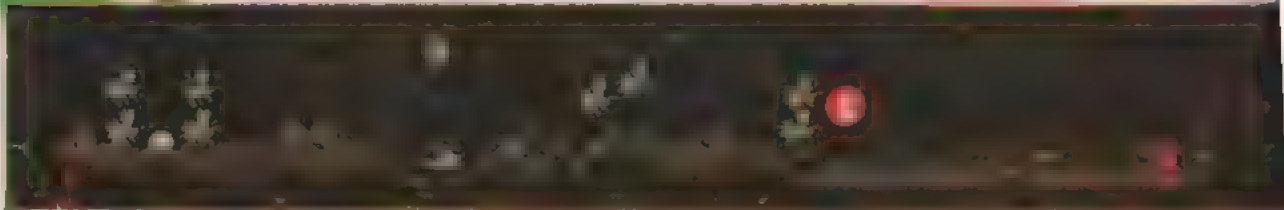
# SUMPF DES WAHNSINNS

Gluck... gluck... gluck... kann es in diesem Level ganz schnell machen und die beiden Affen versinken in der morastigen Pampe. Deshalb solltet Ihr hier besonders vorsichtig an die Sache herangehen und vorher schon einige akrobatische Sprünge geübt haben.



KREM-MÜNZEN 1

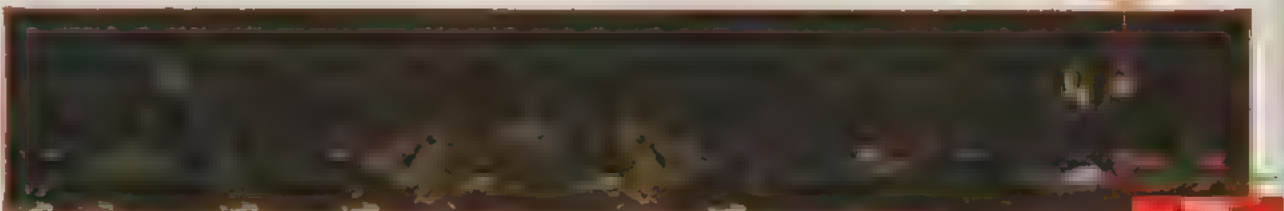
START



B



C



## BONUSLEVEL

- ✦ einigen waghalsigen Sprüngen, mehreren gefährlichen Gegnern und aufgeregtem Herzschlag, gelangt Ihr an Punkt 2 auf der Karte.
- ✦ weist Euch ein Weg, der aus Bananen besteht, den Ihr ins Bonuslevel.

▶  
B▶  
C

## DIE DK-MÜNZE

Gleich beim Start müßt Ihr nach links. Benutzt hier den Partnerwurf und lauft weiter nach links, bis Ihr an eine Schatztruhe gelangt, die Ihr öffnen könnt.



# KLAPPER MISERE

Nach einem kurzen Auftritt der beiden Affen könnt Ihr Euch in K. Rools Kabine in die Schlange verwandeln. Als Rattly könnt Ihr nun das Schiff erkunden und an Stellen hüpfen, die Diddy und Dixie nie erreicht hatten. Das gefällt den Kremling-Piraten überhaupt nicht.



KREM-MÜNZEN · 3



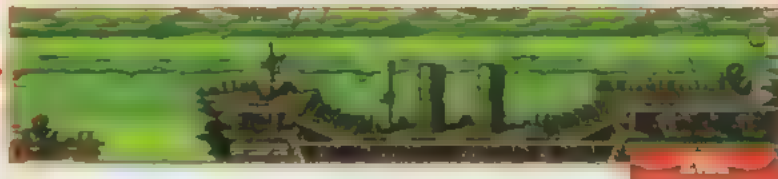
A



START



B

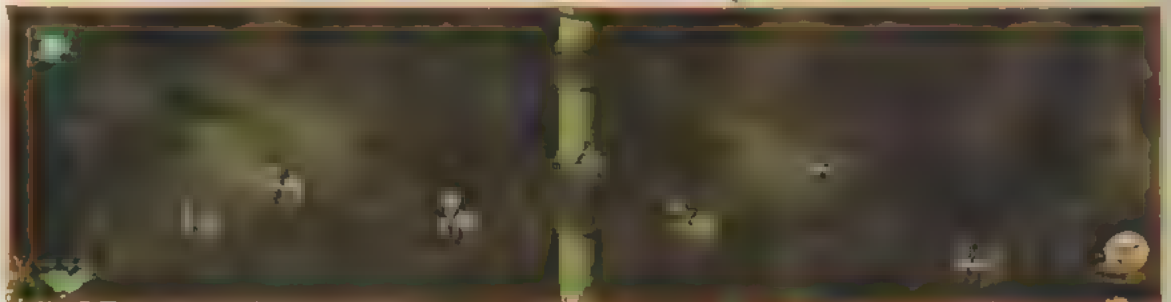


B



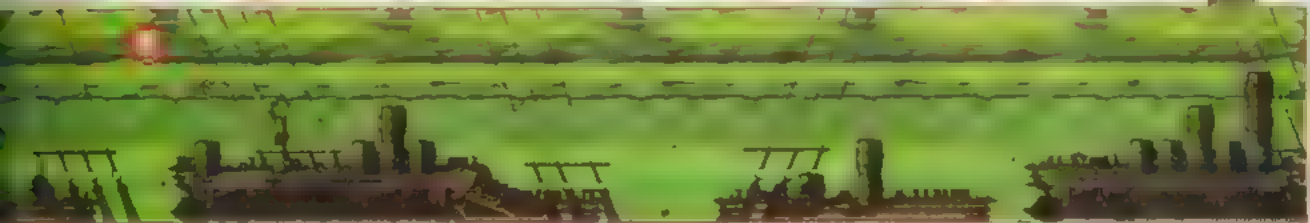
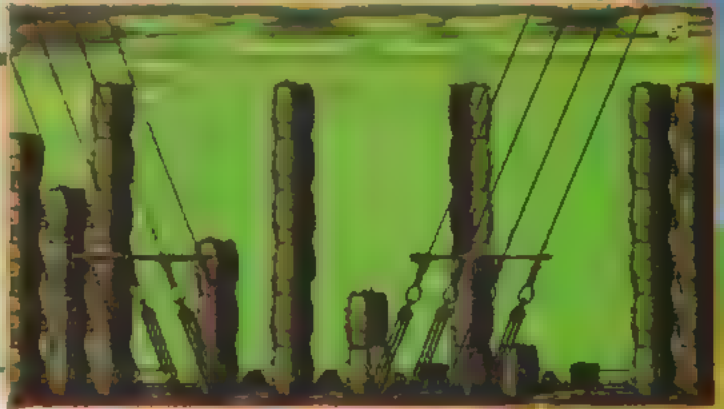
## BONUSLEVEL

Laßt Euch an dieser Stelle nach unten fallen und hüpfet nach links. So werdet Ihr in eine Bonusrunde katapultiert.



## BONUSLEVEL

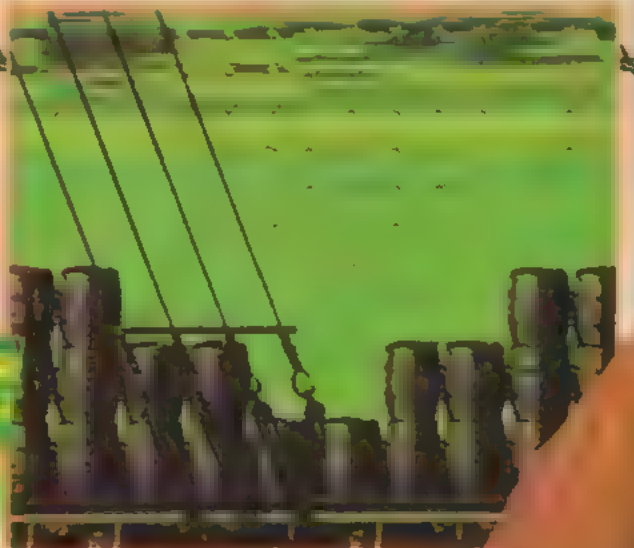
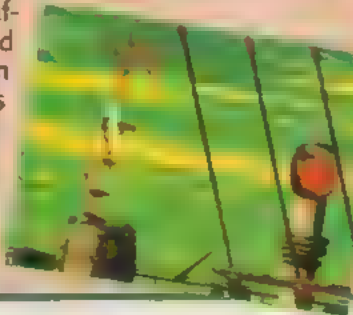
Beim Start solltet Ihr sofort hochspringen, um ein verstecktes Faß ausfindig zu machen. Es schießt Euch nach oben, wo ein weiteres Faß wartet und Euch in die erste Bonusrunde bringt.



B

## BONUSLEVEL

Nachdem Ihr mit Rattly eine Weile herumgehüpft seid, könnt Ihr bei Punkt 3 eine Bananenfornation ausmachen, die in Pfeilform angeordnet ist. Dieser Pfeil weist Euch den Weg nach oben. Setzt an dieser Stelle Rattlys Supersprung ein. Haltet dazu den A-Knopf gedrückt, bis die Schlange sich voll aufgepowert hat und laßt ihn los, wenn Rattly bereit ist. Das Bonusfaß bringt Euch in einen Extralevel. Dort müßt Ihr alle Sterne einsammeln.



# KLETTERSCHLEIM

Wieder einmal kann das Dschungelduo seine Kletterkünste unter Beweis stellen. In diesem Level müßt Ihr Euch beeilen, die Takelage des Schiffs hinaufzuklettern, da von unten Wasser, in dem gefräßige Fische leben, nach oben strebt.

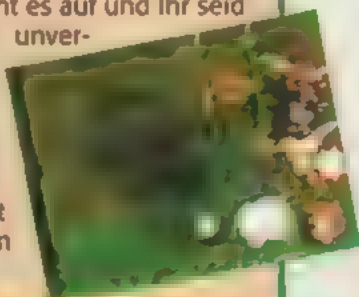


KREM-MÜNZEN · 2



## BONUSLEVEL

Bevor Ihr auf dem Schiff ganz nach oben klettert und den Level verlaßt, solltet Ihr mal bei dem Typen vorbeischaun, der mit Kanonenkugeln schießt. Habt Ihr ihn besiegt, gelangt Ihr an das Faß mit dem Ausrufezeichen. Brecht es auf und Ihr seid für eine kurze Zeit unverwundbar. Diesen kurzzeitigen Zustand müßt Ihr nun ausnutzen. Springt in den grünen Kletterschleim und schwimmt nach ganz unten zum Bonusfaß.



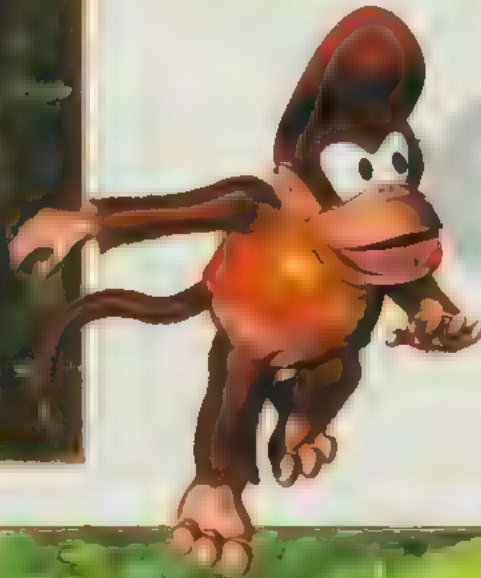


▲ A



## BONUSLEVEL

Auch in diesem Level gibt es eine Kanone. Besorgt Euch die Kugel, um die Kanone zu laden. Habt Ihr die Kugel im Gepäck, braucht Ihr sie nur noch in die Kanone zu stopfen und werdet in einen Bonuslevel geschossen. In dieser Extrarunde müßt Ihr alle Gegner besiegen. Nehmt dazu die herumliegenden Kugeln und werft sie auf die Gegner.



# AFFEN ACTION

Macht Euch bereit für einen flotten Kanonenfaß-Ritt. Um ohne Blessuren an den dornigen Brombeerranken vorbeizukommen, müssen Diddy und Dixie ihr ganzes Geschick aufbieten. Sie katapultieren sich von einem Kanonenfaß ins nächste...

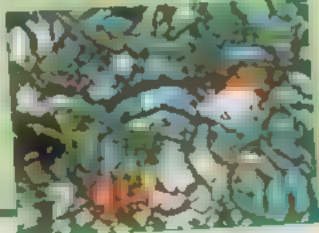


KREM-MÜNZEN : 2



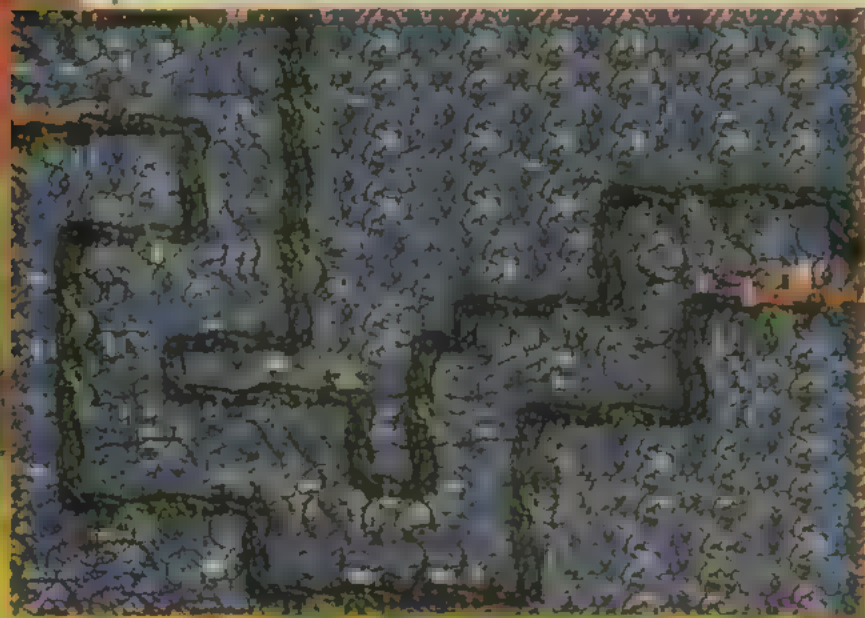
## BONUSLEVEL

Und wieder ist es eine einsame Banane, die den Weg in den ersten Bonusraum weist. Schießt das Kanonenfaß an dieser Stelle nach links unten in Richtung der Banane ab und ihr werdet sicher in einem Bonusfaß landen. Im Bonusraum müßt ihr dann versuchen, in der vorgegebenen Zeit die Krem-Münze zu finden.



## BONUSLEVEL

In den zweiten Bonusraum gelangt ihr, wenn ihr euch schon direkt bei der Zielscheibe am Levelende befindet. Springt mit einem Partnerwurf in das drehbare Faß, das über euch schwebt. Ein Tip: Wenn ihr alleine unterwegs seid, solltet ihr vorher rechts hinter der Zielscheibe nach oben springen!







START



# TIEFES KREMLAND

## WESPEN FALLE

Diddy und Dixie fühlen sich in diesem riesigen Stechbrummselnest nicht gerade wie zu Hause. Überall klebt zähflüssiger Honig, der zwar lecker schmeckt, aber das Fortbewegen ungemein erschwert. Doch zum Glück ist ja auch die Spinne Squitter mit von der Partie.



KREM-MÜNZEN : 3

### BONUSLEVEL

Auch dieser Raum liegt oberhalb des Startbereichs, in direkter Umgebung des Eingangs zum ersten Bonuslevel. Wenn Ihr schon den ersten Bonusraum erreicht habt, könnt Ihr den zweiten gar nicht verfehlen. In diesem Bonusraum müßt Ihr einfach nur am klebrigen Honig nach oben klettern.



### BONUSLEVEL

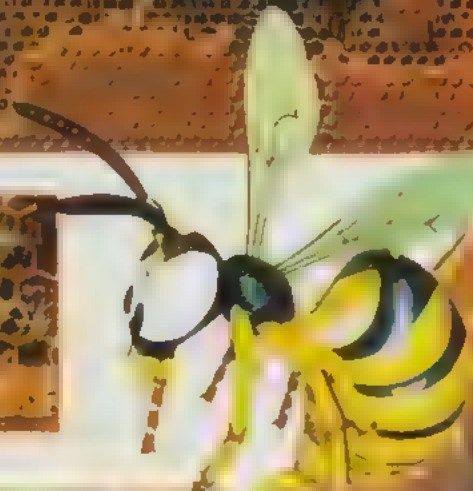
Vom Start aus lohnt sich ein Abstecher nach links oben. Über den Haken könnt Ihr an die klebrige Wand springen. Dann müßt Ihr Euch Stück für Stück nach oben durcharbeiten, wo es ein paar Bananen und eine Bananen-Münze gibt. Außerdem findet Ihr hier den ersten Bonusraum.

### BONUSLEVEL

Der dritte Bonusraum erwartet Euch, wenn Ihr schon in der Nähe des Ziels seid. Ihr erreicht ihn mit Squitters Hilfe. Ruck-zuck schnürt die coole Spinne ihre Turnschuhe und macht sie sich daran, Euch auf ihren Netzen den

Weg zum Bonusraum zu ebnen. Dieser liegt zwar ziemlich hoch, aber Squitter ist absolut schwindelfrei und Diddy und Dixie machen einfach die Augen zu.



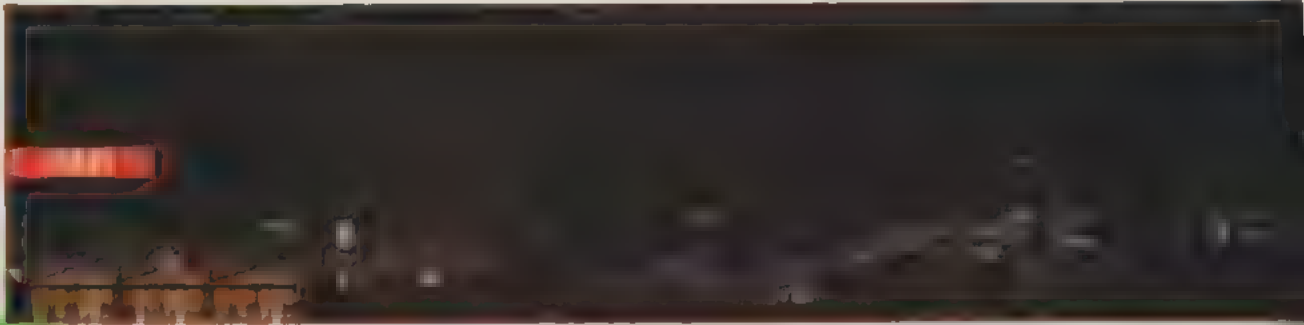


# VOLLTREFFER

Auf und nieder - immer wieder! Diddy denkt, er wäre im falschen Film, so affenartig schnell geht es in der Achterbahn ab. Und dazu muß man auch noch andauernd in die Luft springen, um Tore zu öffnen, Fässern auszuweichen oder nach Buchstaben zu schnappen.



KREM-MÜNZEN 2



▶  
A



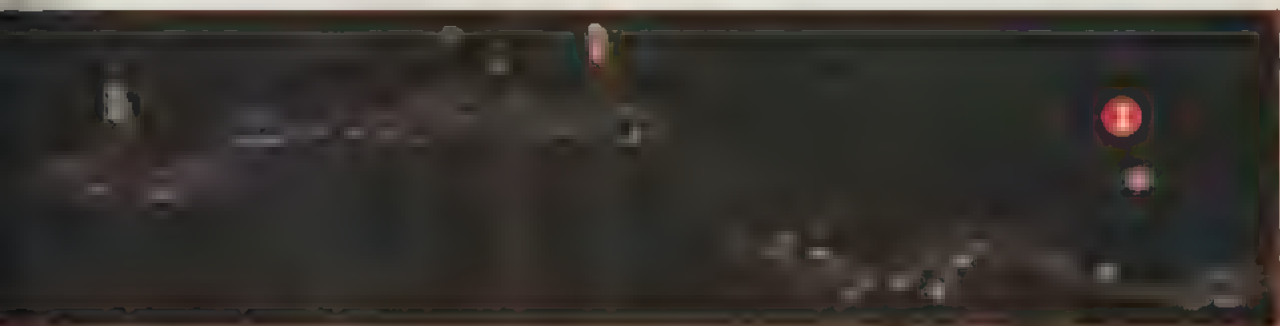
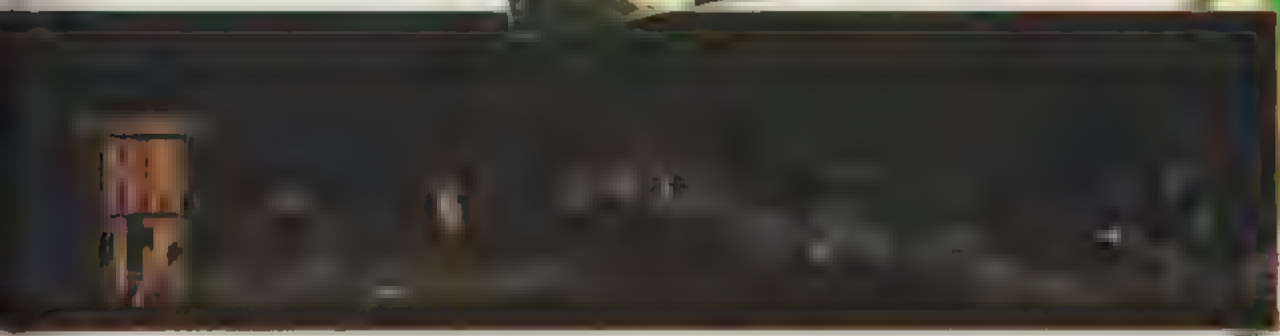
▶  
B





## BONUSLEVEL

Nachdem Euch der Kremling mit Fässerwürfen schikaniert hat, kommt Ihr an die Stelle, an der das Bonusfaß am Himmel schwebt. Wenn Ihr es zum ersten Mal seht, dürfte es schon zu spät sein, denn die Fahrt geht ziemlich ab. Ihr müßt schnell reagieren und rechtzeitig aus dem Wagen springen, um in das Faß zu gelangen.

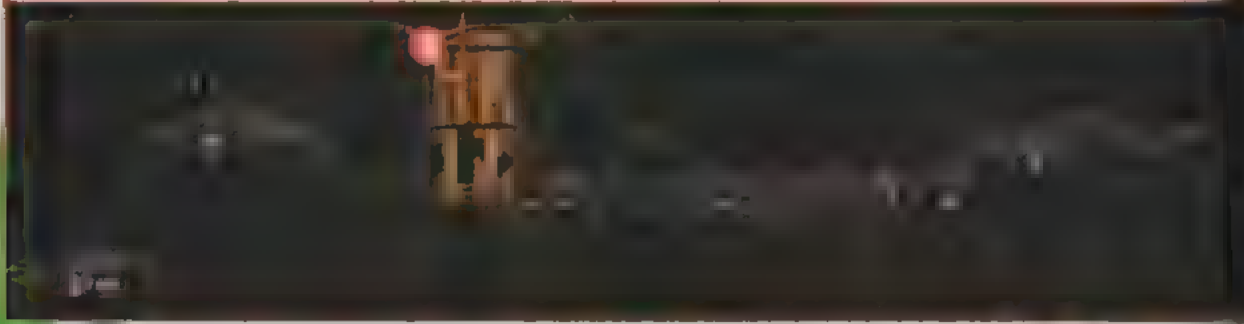


▶  
B

Siehe nächste Seite ▶



► Fortsetzung

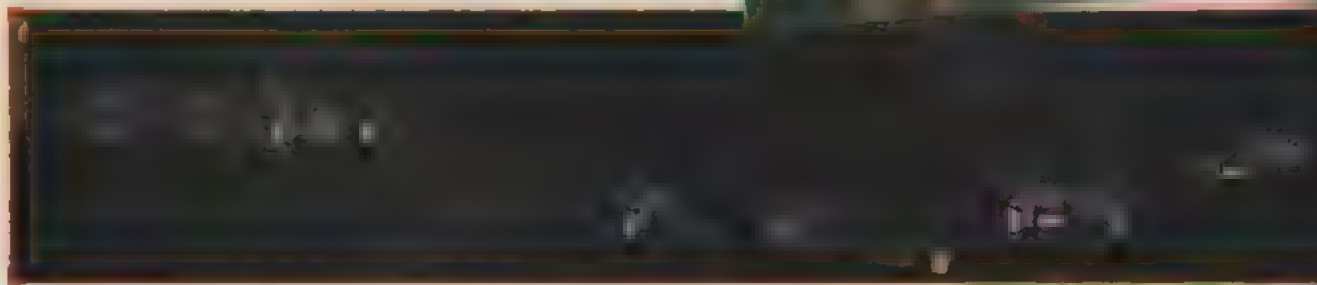


►  
A



## HOLT EUCH DIE DK-MÜNZE!

Ach, wenn es doch immer so leicht wäre, sich eine DK-Münze zu schnappen. Kurz bevor der zweite fässerwerfende Kremling Euch das Leben schwer macht, passiert Ihr eine hölzerne Durchfahrt. Alles, was Ihr zu tun habt, ist einmal in die Luft zu springen, während der Wagen verdeckt ist. Schon habt Ihr eine DK-Münze mehr auf dem Konto. Ziemlich einfach, oder?





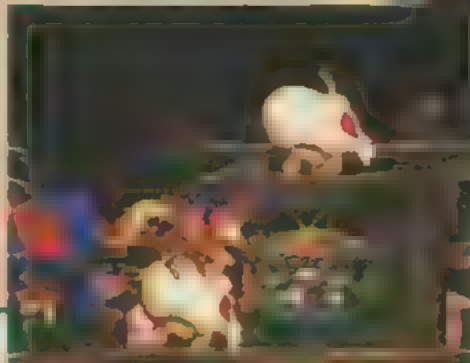
▶  
A



ZIEL

## BONUSLEVEL

Nachdem der zweite Kremling sein zweites Faß geworfen hat, verschwindet er einen Stock tiefer. Um in den Bonusraum zu kommen, müßt Ihr ihm einfach hinterherfahren. Springt also nicht weiter zum nächsten Wagen, wenn der Kremling abtaucht, sondern bleibt ihm auf den Fersen. Dann müßt Ihr nur noch einmal springen und Ihr seid im Bonuslevel.



# BROMBEER GEDRÄNGEL

Aua! Die Suche nach Donkey Kong führt Diddy und Dixie in ein fieses Brombeergestrüpp. Sie müssen schon mächtig aufpassen, daß sie sich nicht an den unzähligen Dornen stechen. Doch nicht nur die Brombeerdornen stechen, sondern auch die zahlreichen Wespen.



KREM-MÜNZEN 1



## BONUSLEVEL

Um in dieses Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr Euch zuerst durch einen gezielten Partnerwurf in das Faß mit dem Ausrufezeichen für kurze Zeit unbesiegbar machen. Dann solltet Ihr so schnell wie möglich zwischen die Plattformen unterhalb von Squawks Kiste springen und nach rechts laufen. So erreicht Ihr das Kanonenfaß, das Euch in das Bonusfaß katapultiert. In dem Bonusraum muß Squawks alle Stechbrummseln durch das Spucken von Kokosnüssen aus dem Weg räumen und die dahinter versteckten Sterne einsammeln. Aber beeilt Euch, die Zeit ist knapp bemessen.

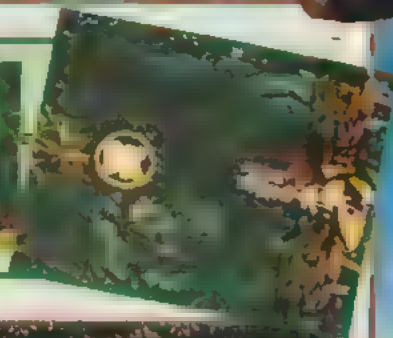






## GEHEIMGANG

Nanu, schubbert da nicht ein Banänchen vor sich hin?  
Genau hier könnt Ihr nach rechts durch die Dornen  
springen, um in den versteckten Raum zu gelangen.

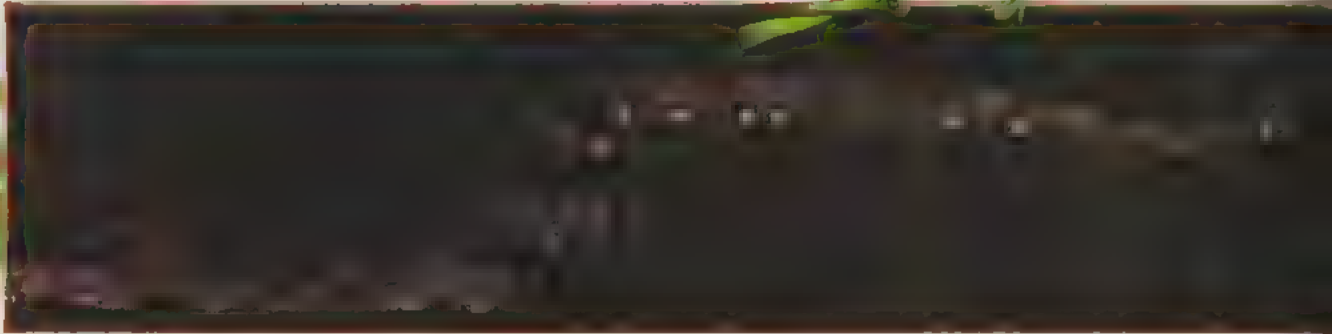


# ALPTRAUM-FAHRT

Ganz im Ernst, ein Alptraum ist nichts gegen diese Höllenfahrt im Rattenschädel. Doch während sich Diddy beinahe der Magen herumdreht, hat Dixie einen Heidenspaß an der Raserei. Für sie gibt es nur ein Ziel: Die flotte Berg- und Talfahrt als Erste abzuschließen.

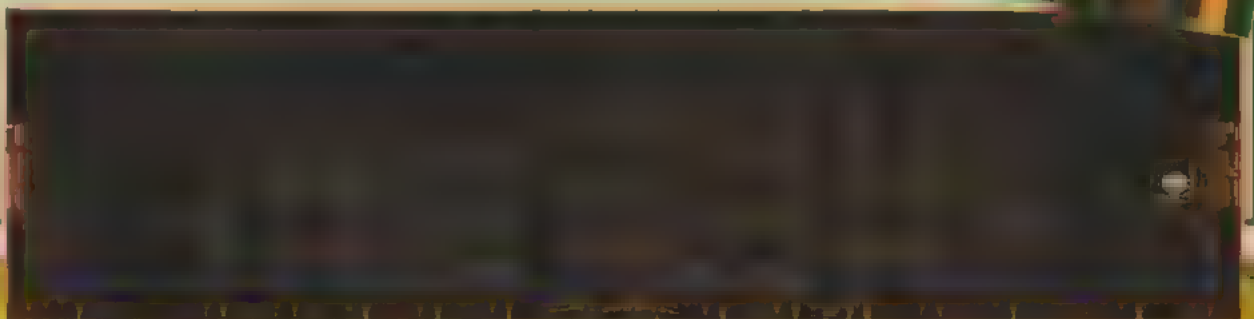


KREM-MÜNZEN : 1

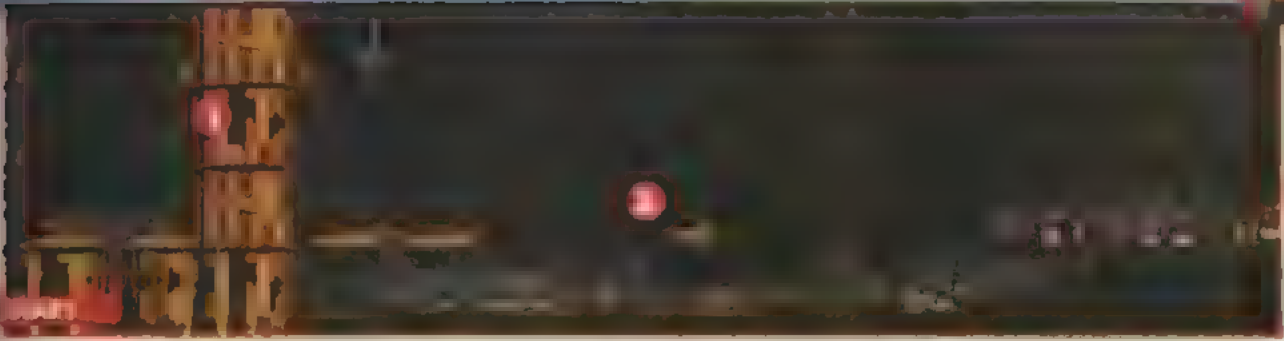


## BONUSLEVEL

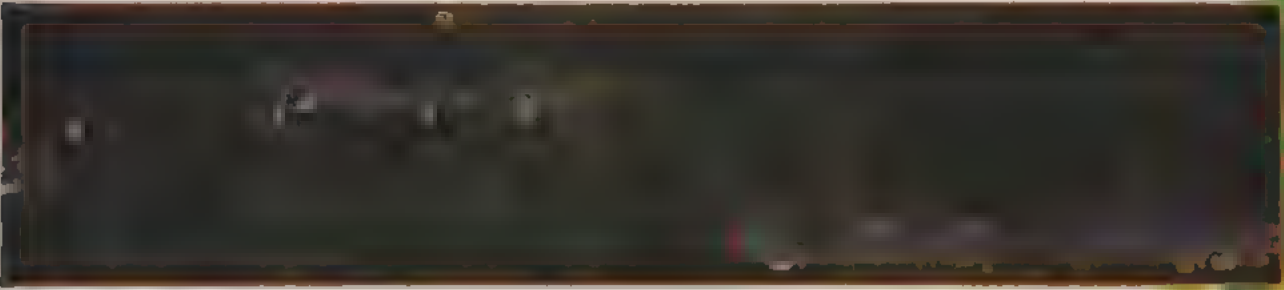
Bevor Ihr Euch die rasante Achterbahn-Action zumutet, solltet Ihr zunächst einmal ein Stückchen nach links laufen. Hier müßt Ihr mit zwei Partnerwürfen auf die gegenüberliegende Plattform hüpfen. Dann muß Dixie nur noch einen großen Sprung machen, bei dem sie ihr Haar kreisen läßt. Und schon könnt Ihr Euch im Bonuslevel eine kleine Probefahrt im Rattenschädel gönnen.



TIEFES KREMLAND



▶  
A



▶  
B



▶  
C



▶  
D

Siehe nächste Seite ▶



▶  
E

... und die ...

▶ A

... und die ...

▶ B

... und die ...

▶ C

... und die ...

▶ D

... und die ...

▶ E

▶  
A▶  
C

## GEHT VOLLGAS!

Um in diesem Level die DK-Münze zu ergattern, müßt Ihr das Ziel als Erster erreichen. Ihr müßt also alle Kremplingwagen, die vor Euch auftauchen, aus dem Weg räumen. Springt dazu einfach auf oder über sie. Immer, wenn Ihr einen der Kremlings aus der Bahn geworfen habt, erscheint eine schwarz-weiß karierte Flagge, die Euch anzeigt, auf welchem Platz Ihr Euch gerade befindet. Aber achtet darauf, daß Ihr nicht gerade vor einem gähnenden Abgrund zum Überhol-Sprung ansetzt.

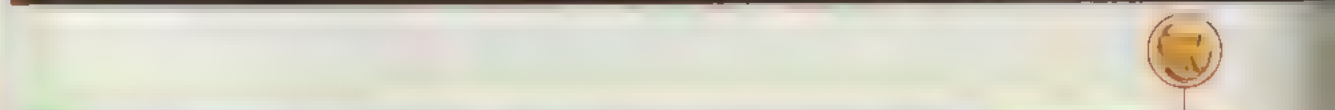
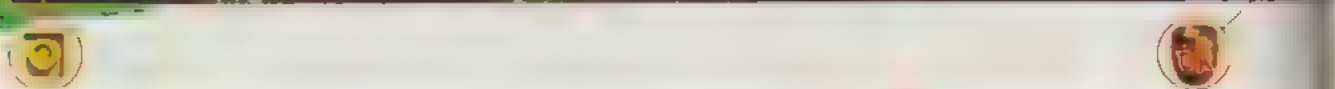
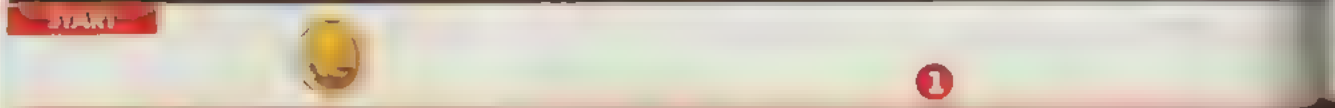


# MOOR DES SCHRECKENS

Nicht umsonst hat dieser Level solch einen furchterregenden Namen erhalten. In diesem Moor leben viele abartige Gestalten - wie zum Beispiel der Power-Neunschwanz - die den beiden Bananen-Freaks das Leben schwer machen.



KREM-MÜNZEN 2



ZIEL



## BONUSLEVEL

An Punkt 1 der Karte könnt Ihr ein Bonusfaß entdecken. Dieses besondere Faß schwebt allerdings hoch in der Luft. Setzt an dieser Stelle den Partnerwurf ein.



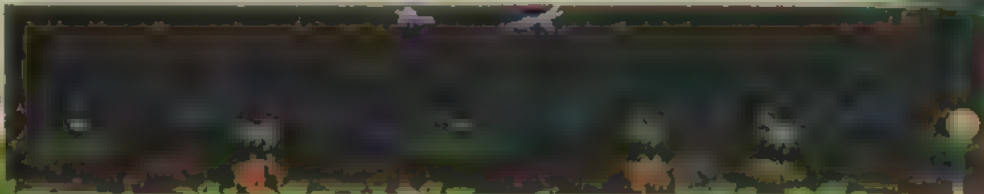
B

C



## BONUSLEVEL

Auf einem treibenden Faß befindet sich eine der Kanonen, die die Kremling-Piraten einfach haben stehen lassen. Um die Kanone zu aktivieren, müßt Ihr sie mit einer Kugel laden. Die Kugel müßt Ihr geschickt bis zur Kanone transportieren.



# RAMBIS DONNERGETÖSE

In der unfreundlichen Umgebung eines Wespennestes müssen Diddy und Dixie vor allem Ruhe bewahren. Der klebrige Honig kann einen schon zur Verzweiflung treiben. Den beiden Schleckermäulchen sollte dies jedoch keine Probleme bereiten.



KREM-MÜNZEN · 2



## BONUSLEVEL

Tief im Innern des gefährlichen Wespennestes, werdet Ihr auf Rambli treffen. Das Rhinoceros ist mal wieder gut aufgelegt und freut sich schon tierisch auf seinen Einsatz. Hat es doch vor kurzem erst sein Horn auf Hochglanz poliert. Kurz vor dem Ziel, wo sich ein automatisches Faß befindet, solltet Ihr mit Rambli nach rechts rennen und dann durch die Wand brechen. Hier könnt Ihr eine Bonusrunde finden, in welcher Ihr mit dem starken Rhinoceros alle Gegner aus dem Weg räumen müßt. Ihr solltet Euch aber beeilen, da Euch nicht sehr viel Zeit zur Verfügung steht und der Zähler unaufhaltsam die Sekunden abzählt.

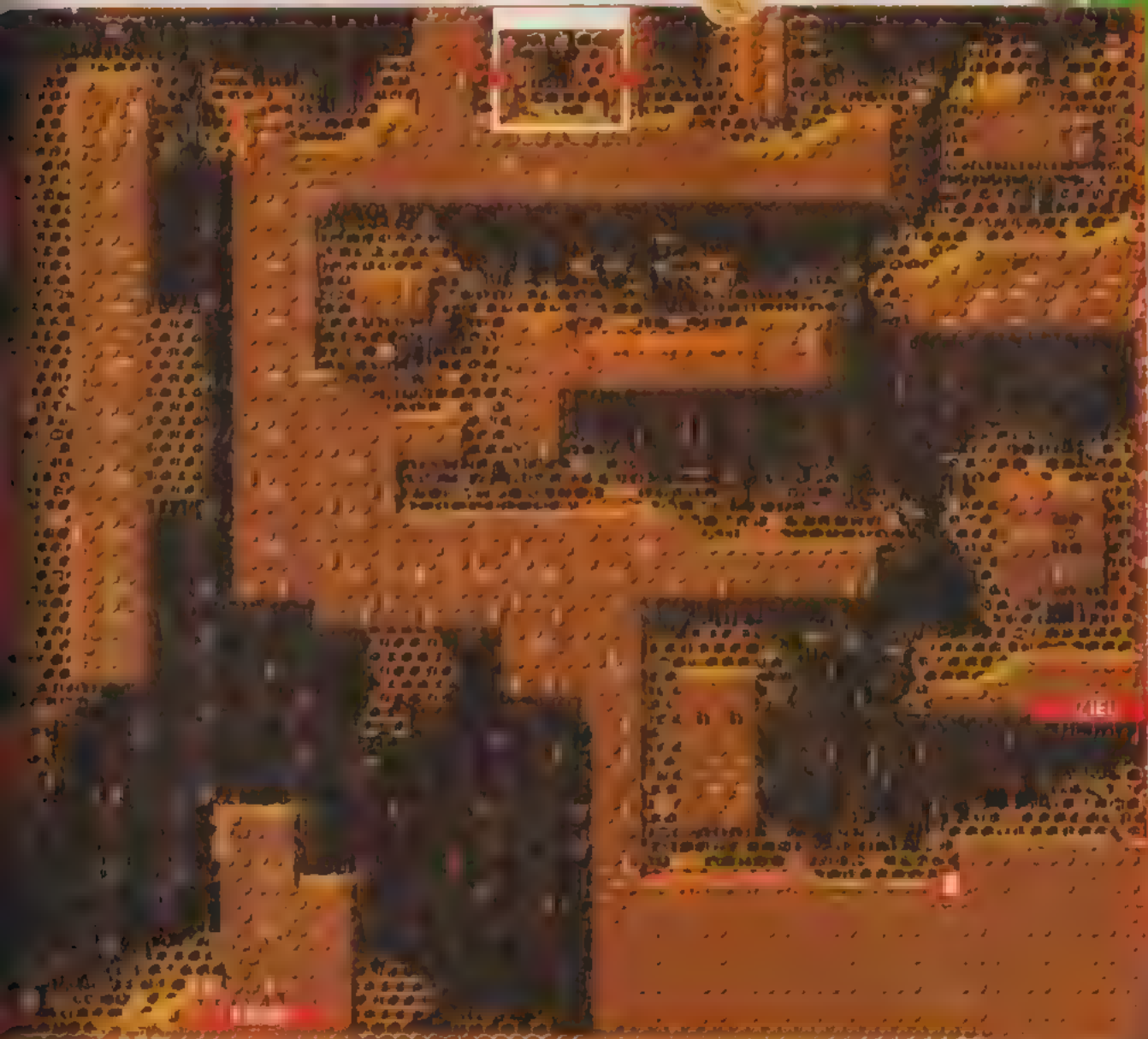






## BONUSLEVEL

Zugegeben, das Springen auf dem dicken Honigsaft ist nicht ganz einfach. Mit viel Geduld und etwas Übung werdet Ihr aber Punkt 1 ganz locker erreichen können. Dort befindet sich wieder einer der sagenumwobenen Bonuslevel. Diddy und Dixie hoffen, daß sie wieder eine Krem-Münze erhalten werden, mit der sie ihr Krem-Münzen-Konto wieder etwas aufstocken können.



# DÜSTER-SCHLÜCHT

## GEISTER GRUBE

Wie der Name schon sagt, geht es in der Geister Grube ziemlich unheimlich zu. Diddy und Dixie ist gar nicht wohl in ihrer Haut, denn hier spukt es an allen Ecken und Enden. Um an ihr Ziel zu gelangen, müssen die beiden ihren ganzen Mut zusammennehmen.



KREM-MÜNZEN 2



### BONUSLEVEL

Dieser Geheimraum wird von zwei Kremlings scharf bewacht. Ihr müßt die beiden austricksen und das Faß gegen die rechte Wand werfen. Wenn Ihr das geschafft habt, ist der Weg zum Bonusraum für Euch frei. Hier



könnt Ihr eine der begehrten Krem-Münzen ergattern. Eure Aufgabe ist es, eine Schatztruhe so oft wie möglich gegen einen roten Zinger zu schleudern. Wenn Euch das oft genug gelungen ist, seid Ihr stolzer Besitzer einer weiteren Krem-Münze. Allerdings steht Euch nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Also beeilt Euch!!!

▶  
A





# BONUSLEVEL

Um in diesen Bonuslevel zu gelangen, müßt Ihr an den Geisterlianen entlang, nach oben zum Faß springen. Im Bonusraum wartet eine Krem-Münze auf Euch.



A

B



ZIEL



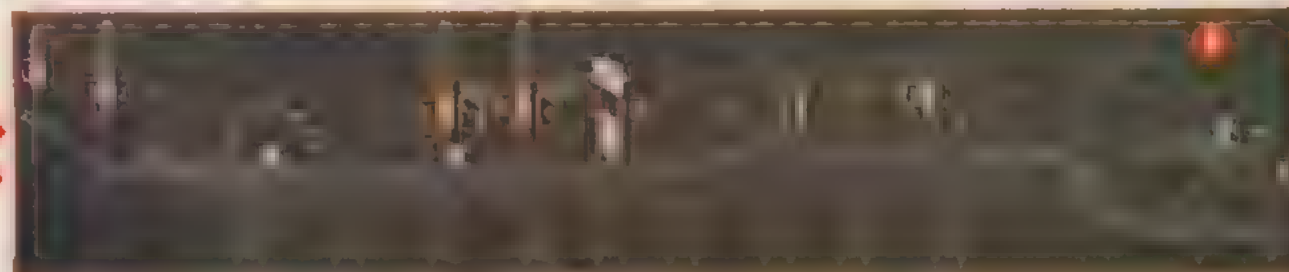
Handwritten notes and scribbles in the bottom right corner, including the number '15'.

# SPUK-HALLE

Ein rollender Totenschädel, einige steile Abfahrten, viele unterbrochene Gleise und fertig ist das Rezept für eine Alptraum-Achterbahnfahrt der Extraklasse. Dixie sollte bei dem berausenden Tempo nicht die Nerven verlieren und ihren Haarzopf gut zubinden.



KREM-MÜNZEN 3





## ZWEI BONUSLEVEL

Die erste Bonusrunde findet Ihr, wenn Ihr bei Punkt 1 nicht unten entlang fahrt, sondern nach oben hüpfst. Den zweiten Bonuslevel könnt Ihr ent-

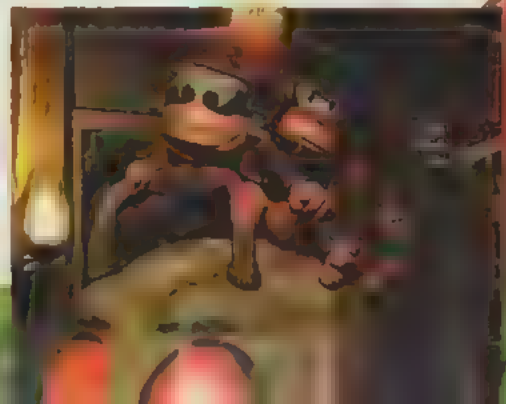
decken, wenn Ihr in den ersten nicht hineinfahrt, sondern kurz vor dem Eingang noch einmal nach oben hüpft, die Gleise verläßt und oben weiterdust.



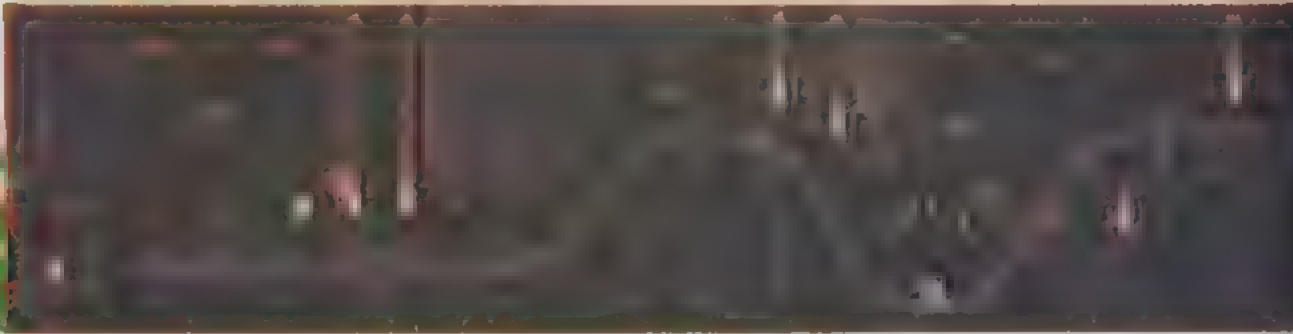
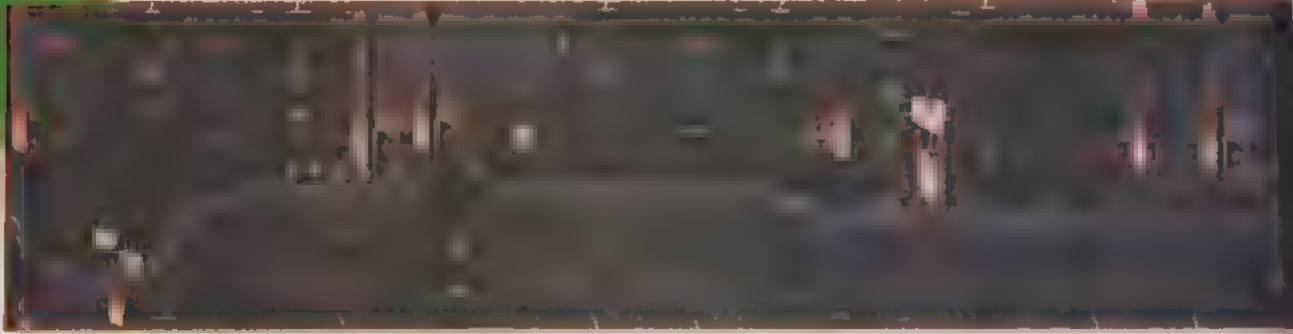
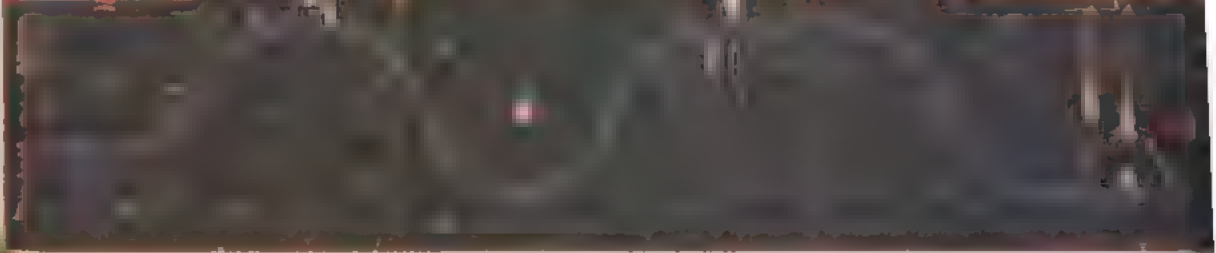
▶  
A



▶  
Tische  
hücheln  
Länge

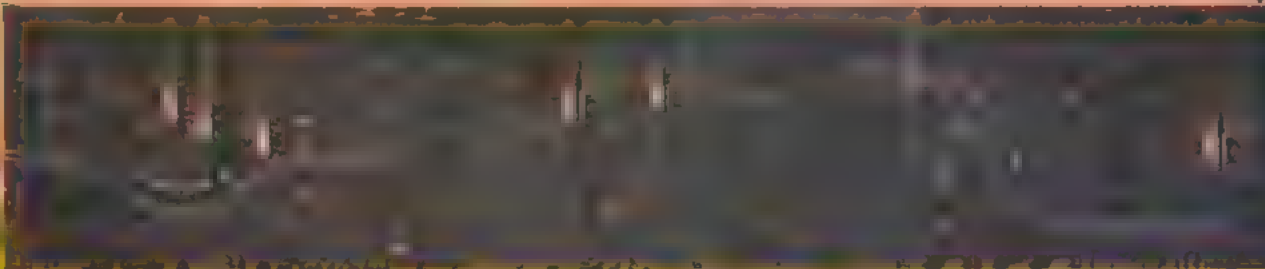
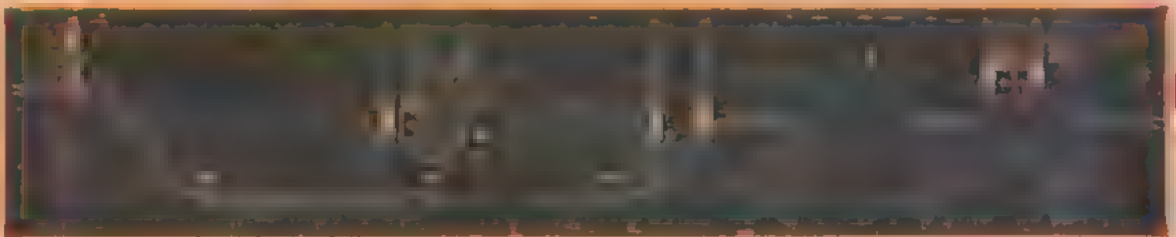


Fortsetzung



## BONUSLEVEL

Hier dürft Ihr erst im allerletzten Moment von den Gleisen abspringen. Drückt ganz kurz auf den Sprungknopf, um einen kleinen Hupfer auszufahren



# DÜSTER-SCHLUCHT



▶ A



▶ C



# STURMWALD

Leicht fröstelnd versteckt sich Dixie hinter Diddy. Hier weht aber auch ein mächtig frischer Wind! Während sich unsere Affendame noch Sorgen macht, daß der Sturm ihre Frisur zerzausen könnte, ist Diddy schon dabei, den Sturmwald zu erkunden.



KREM-MÜNZEN 2







## BONUSLEVEL

Willkommen in einem neuen Bonuslevel. Ein gezielter Wurf mit dem Faß genügt und schon könnt Ihr nach den Sternen greifen. Sammelt alle Sterne in der vorgegebenen Zeit ein und Ihr werdet mit einer Krem-Münze reich belohnt. Diese Chance solltet Ihr Euch nicht entgehen lassen!



▶ B



▶ C



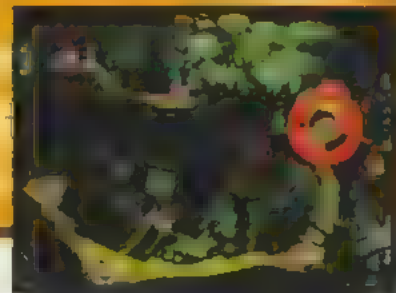
## BONUSLEVEL

Eins-zwei-drei-hopp! Um in dieses Level zu gelangen, müßt Ihr in das Bonusfaß springen.



# PAPAGEIEN-ABSTURZ

Na hoffentlich macht dieses Level seinem Namen keine Ehre. Nicht, daß Ihr Diddy und Dixie samt ihrem Freund Squawks abstürzen laßt. Schließlich spielt der treue Papagei in diesem Level die Hauptrolle. Er muß das muntere Affenpaar durch den klebrigen Bienenstock lotsen.

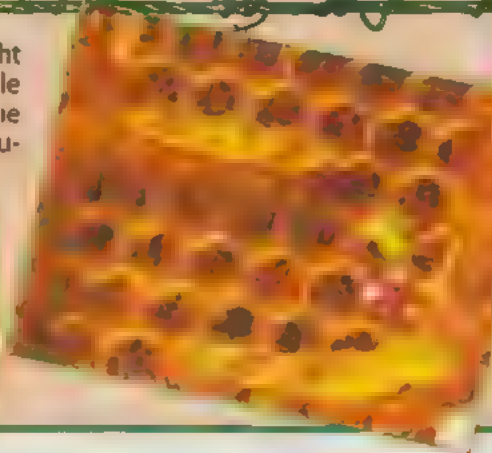


KREM-MÜNZEN : 2



## BONUSLEVEL

Der Weg zu diesem Bonusraum ist gar nicht so schwer zu finden. Fliegt an dieser Stelle mit Squawks nach links und Ihr habt die Chance, Euer Münzen-Konto weiter aufzustocken.



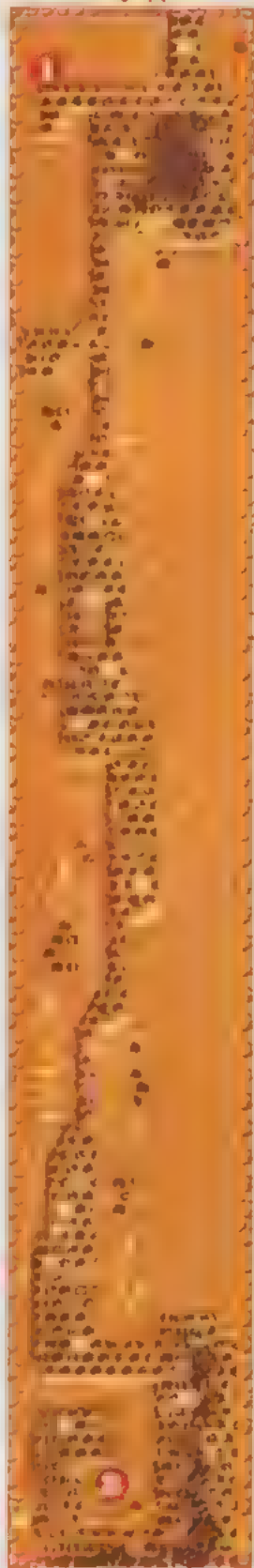
## BONUSLEVEL

Auch der Eingang zu diesem Bonuslevel ist gut getarnt. Ihr erkennt ihn lediglich an dem klebrigen Honig, der an der linken Wand zu sehen ist. Nachdem Ihr diese Stelle mit einem akrobatischen Sprung erreicht habt, braucht Ihr nur noch nach rechts oben zum Eingang zu springen.





▼ A



▼ B



▼ C

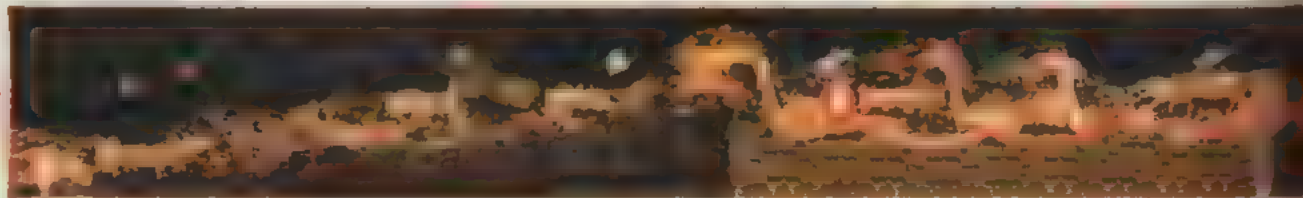


# WALD DES GRAUENS

Dieser schrecklich düstere Wald wird sogar von den Kremlingpiraten gemieden. Wenn Diddy und Dixie das Faß mit dem Spinnensymbol gefunden haben, können sie sich in Squitter verwandeln und die Abgründe und Gegner mit ihrem Spinnennetz überwinden.



KREM-MÜNZEN : 2



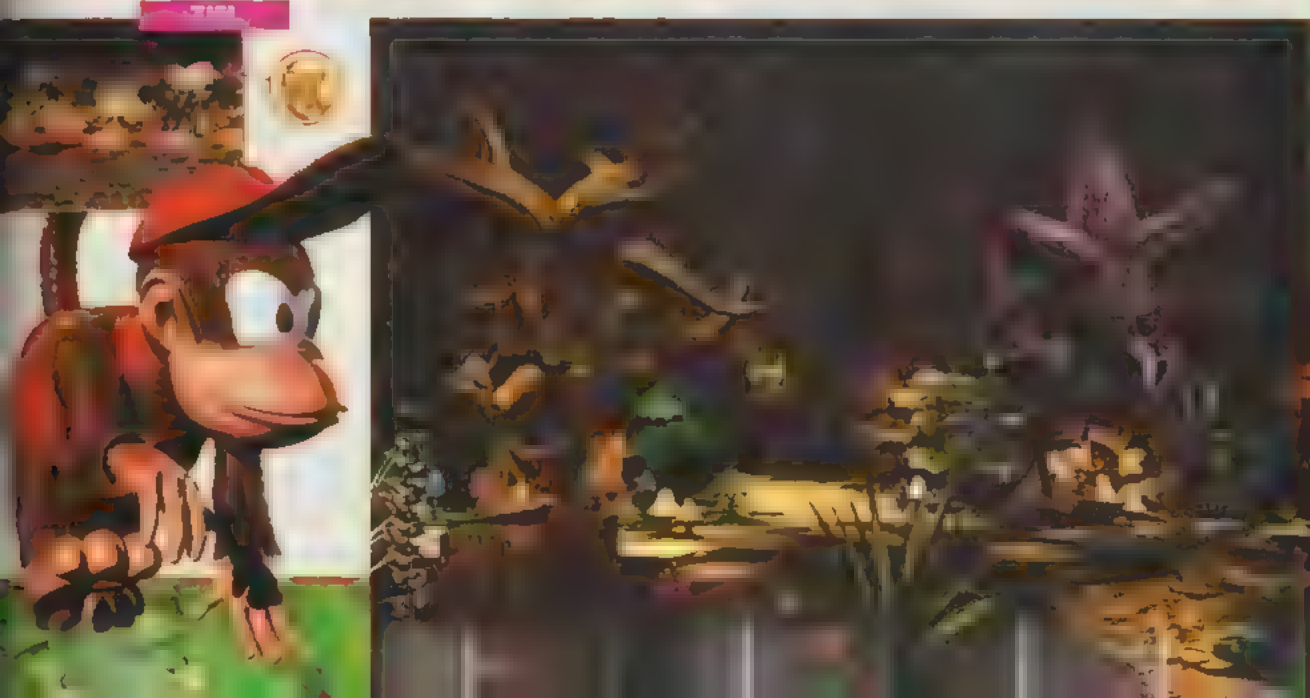
## BONUSLEVEL

Auch hier müßt Ihr zunächst nach rechts und auf ein Geschöß warten. Folgt Ihr diesem, öffnet es Euch die Tür.



**I** **BONUSLEVEL**

Lauf mit Squitter nach rechts, bis Ihr auf einen Typen trefft, der mit Kanonenkugeln schießt. Sobald er eine Kugel abfeuert, müßt Ihr die Verfolgung des Geschosses aufnehmen. Die Kugel fliegt dann nach links, bricht durch die Mauer und öffnet den Zugang zum Bonuslevel.

▶  
B

# K. ROOLS REICH

## EISIGER ABGRUND

Einst war dies ein blühendes Tal, doch eines Tages fand der Winter Gefallen an diesem Ort. Nun hat sich in diesem Abgrund ein großer, unterirdischer See gebildet, in dem sich eiskaltes und kristallklares Wasser befindet. Ein optimaler Lebensraum für die großen Puffas.

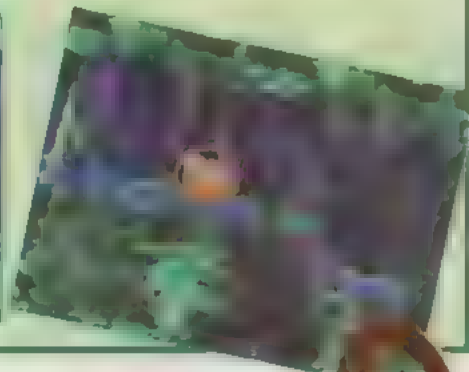
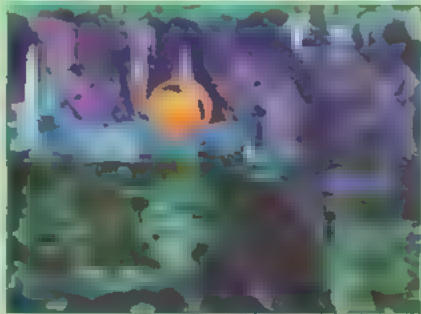


KREM-MÜNZEN 2



### DIE „DK“-MÜNZE

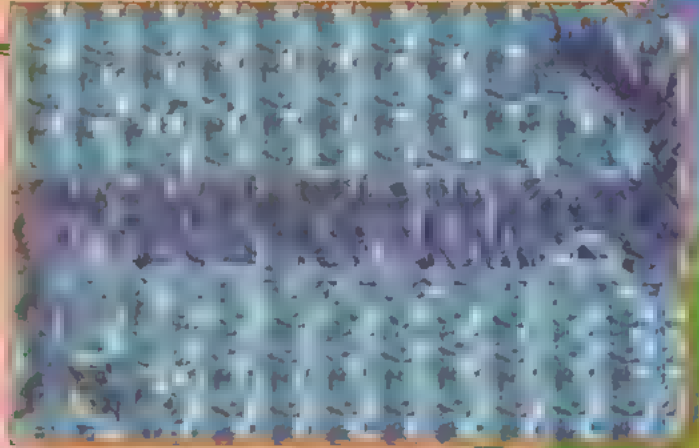
An diese Münze gelangt Ihr nicht ohne weiteres. Ihr könnt sie zwar sehen, aber Enguarde kann nicht aus dem Wasser springen, um die Münze zu erreichen. Deshalb müßt Ihr vorher schon links von der Münze den A-Knopf gedrückt halten, damit sich Enguarde für seine Spezialattacke bereit macht.





## BONUSLEVEL

Schwimmt mit Enguarde, dem Schwertfisch, zu Punkt 2 auf der Karte. Jetzt müßt Ihr einfach weiter nach rechts durch die Wand schwimmen und erhaltet ein Extraleben. Kurz danach gelangt Ihr in den Bonuslevel. In dieser Extrarunde müßt Ihr eine Kiste solange gegen die Wespen werfen, bis sie sich öffnet und eine Krem-Münze freigibt. Die Tür zum 2. Bonusraum (3) öffnet Euch Euer Freund Enguarde.



# WINDHÖHLE

Ein nettes Windchen weht in dieser Höhle. Wie Astronauten können Diddy und Dixie teilweise durch diesen Level schweben. Nur schade, daß die Schwerelosigkeit nicht völlig aufgehoben wird.



KREM-MÜNZEN : 2

▲ A



▲ B



## BONUSLEVEL

Tja, um Klubba, den Brückenwächter, bezahlen zu können, müssen Diddy und Dixie tief in die Trickkiste greifen und sich mächtig anstrengen. Auch in diesem Bonuslevel könnt Ihr eine der Krem-Münzen ergattern.

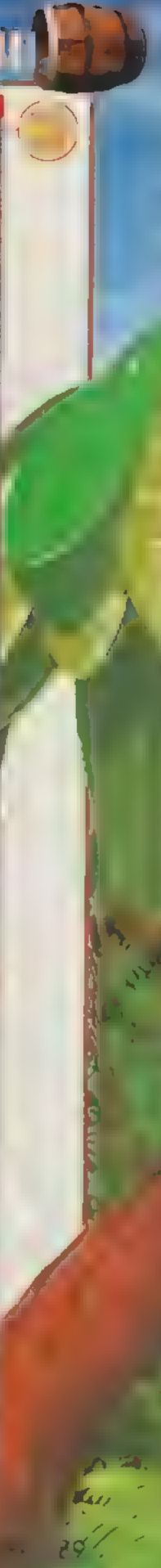


## BONUSLEVEL

Um dieses Faß zu erreichen, müßt Ihr ganz einfach unter dem Zieltor nach rechts weiterlaufen.







# QUETSCH-SCHLOSS

Sobald man dieses Schloß betritt, bewegt sich der Boden und fährt wie ein Aufzug nach oben. Wenn Ihr zu lange an einer Stelle verweilt, kann es passieren, daß Ihr in diesem seltsamen Schloß platt wie eine Flunder gemacht werdet.



KREM-MÜNZEN - 2



## BONUSLEVEL

Nachdem Ihr eine Weile in dem Quetsch-Schloß nach oben gefahren seid, findet Ihr ein Faß, mit dem Ihr Euch in Rambi verwandeln könnt. Sucht dann nach einer Bananenformation, die nach links weist. Sie zeigt Euch, wo Ihr mit dem Rhinoceros durch die Wand krachen müßt. In dem Bonuslevel, den Ihr durch diese Rammaktion finden könnt, müßt Ihr mit Rambi alle Gegner aus dem Weg räumen. Benutzt das gigantische Horn des Tieres, um den Wespen innerhalb der vorgegebenen Zeit eins auszuwischen.

▲ A



▲ B



▲ A



## BONUSLEVEL

Den zweiten Bonuslevel im Quetsch-Schloß findet ihr, wenn ihr an der Stelle angekommen seid, an der Squawks, der Papagei, nicht mehr weiter kann. Nehmt hier das TNT-Faß auf und werft es nach links, dort wo die Bananen in Pfeilform angeordnet sind. Das explosive Faß wird die Mauer aufsprengen und Euch einen Durchgang in eine Extrarunde freimachen.



▲ D



▲ C



▲ D

▲ B

# CLAPPERS HÖHLE

Nach den Schrecken im Quetsch-Schloß kommen unsere beiden Helden immer noch nicht zur Ruhe. In dieser eisigen Höhle haben sie erhebliche Probleme mit dem Boden und müssen acht geben, daß sie nicht zufällig in einen der gut postierten Gegner rutschen.

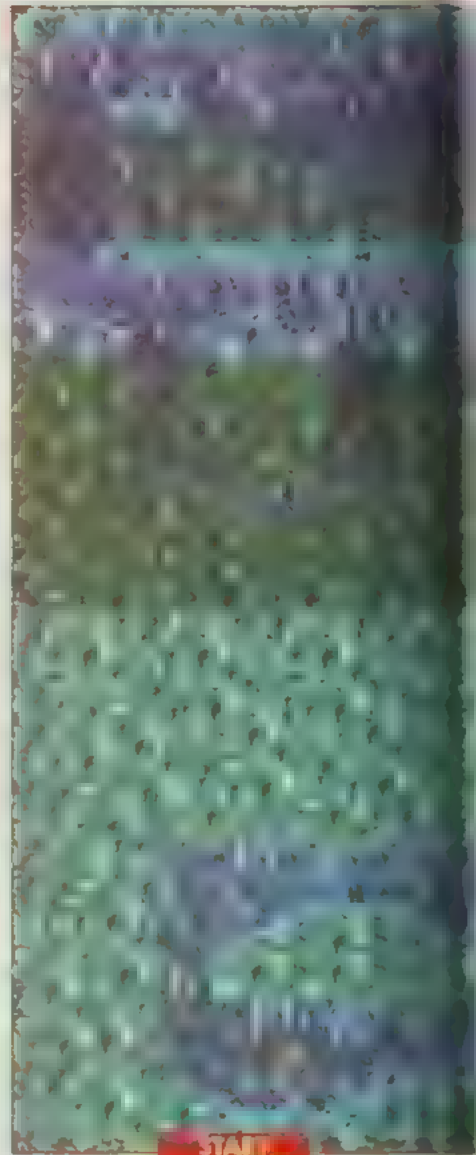
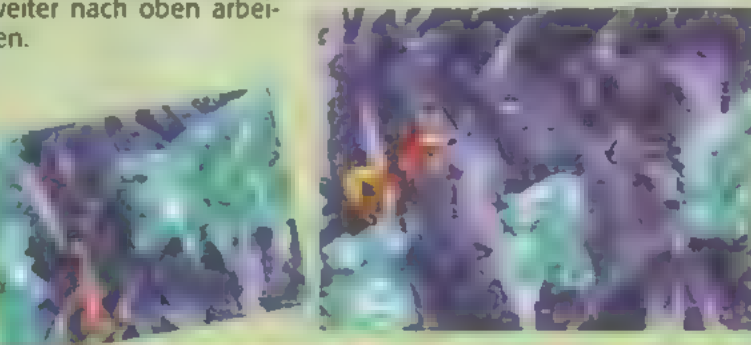


KREM-MÜNZEN 2



## BONUSLEVEL

Gleich beim Start müßt Ihr Euren Partner aus dem Faß befreien. Nehmt ihn dann auf die Schultern und fuhrd einen Partnerwurf nach oben aus. Ihr hangt dann an einem Haken und könnt Euch weiter nach oben arbeiten.





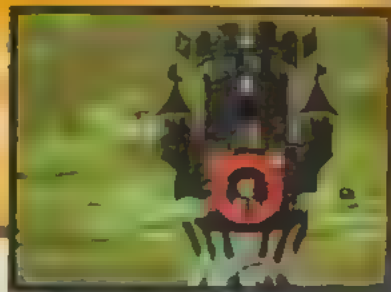
## BONUSLEVEL

Auf den Eingang zum Bonusraum macht Euch hier eine einsame Banane aufmerksam, die sich vor einer Felswand befindet. Schwimmt durch die Wand und ihr landet im Bonuslevel.



# KETTEN-KLETTEN

Diddy und die schöne Dixie brauchen starke Arme und akrobatische Fähigkeiten, um sich an den Ketten dieses Levels zu hangeln. Das wirklich Harte dabei ist, daß es auch noch von Gegnern wimmelt, die mindestens genauso gut wie die Affchen klettern können.



KREM-MÜNZEN 2



## BONUSLEVEL

Zuerst müßt Ihr die fiesen Typen besiegen, die mit den scharfen Sicheln um sich werfen. Danach könnt Ihr in dem Gang, in dem der dritte Sichelwerfer stand, die Kugel für die Kanone finden. Springt nun zu der Stelle, an welcher der zweite Sichelwerfer stand und lauft den Gang nach rechts bis zur Kanone.



▲ A



▲ B





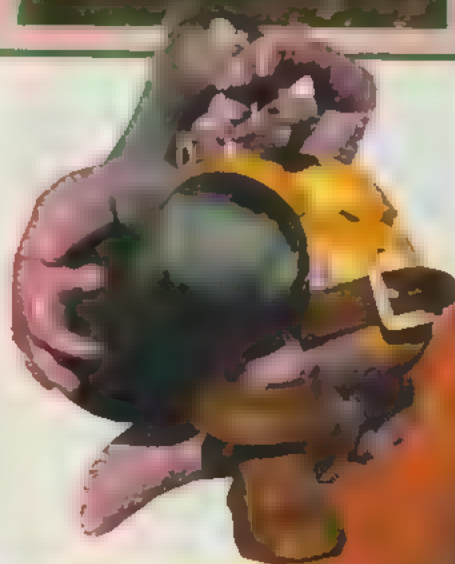
## BONUSLEVEL

Nach den beiden Typen, die Kanonenkugeln abballern, müßt Ihr Euch nach rechts hangeln, ein kleines Stück nach oben klettern und dann noch nach links in die Mauer springen.



## DK-MÜNZE

An der Stelle, die Ihr auf dem Bild sehen könnt - sie befindet sich kurz unterhalb der beiden Kannons - müßt Ihr nach rechts in die Mauer springen. Dort befindet sich ein geheimer Gang.



▲ C

▲ B

▲ C

# GIFT GEMÄUER

Die alten Ruinen dieses Gemäuers sorgen für Aufregung am laufenden Band. Wenn man sich zu lange an der selben Stelle aufhält, quillt urplötzlich von unten eine dicke Brühe nach oben. Diese Pampe ist giftig und hat einen unangenehmen Einfluß auf das Extraleben-Konto.



KREM-MÜNZEN : 1



## SUPERSPRUNG

Um von hier auf den nächsten Felsvorsprung zu gelangen, solltet ihr den Supersprung beherrschen. Powert Euch nach oben.



▲ A



▲ B



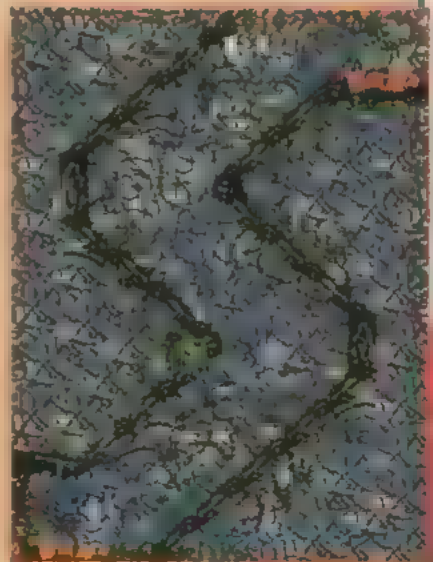
▲ A





## SCHNELL!

Wenn Ihr dieses Bonusfaß erreichen wollt, müßt Ihr Euch tierisch beeilen. Schon wenn Ihr als Squawks durch die Lüfte fliegt, solltet Ihr heftig auf's Gaspedal drücken. Dann, wenn Ihr Euch in eine Spinne verwandelt, müßt Ihr Euer Netz nach rechts oben schießen. Dort befindet sich ein geheimer Durchgang, den Ihr entdeckt, wenn Ihr gegen die Mauer springt. Laft ein Stück weiter und springt in das Faß. Es wird Euch direkt in den Bonuslevel schießen.



# FLIEGENDES KROKODIL

## DORNENLAUF

Bevor die beiden Affen auf King K. Rool treffen, müssen sie noch diesen gefährlichen Level bestehen. Diddy und Dixie dürfen den Dornen nicht zu nahe kommen. Dabei kann Squawks, der Papagei, ihnen in diesem Level mal wieder hilfreich zur Seite stehen.

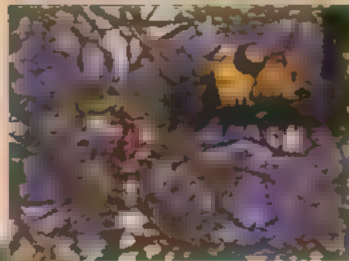


KREM-MÜNZEN • 1



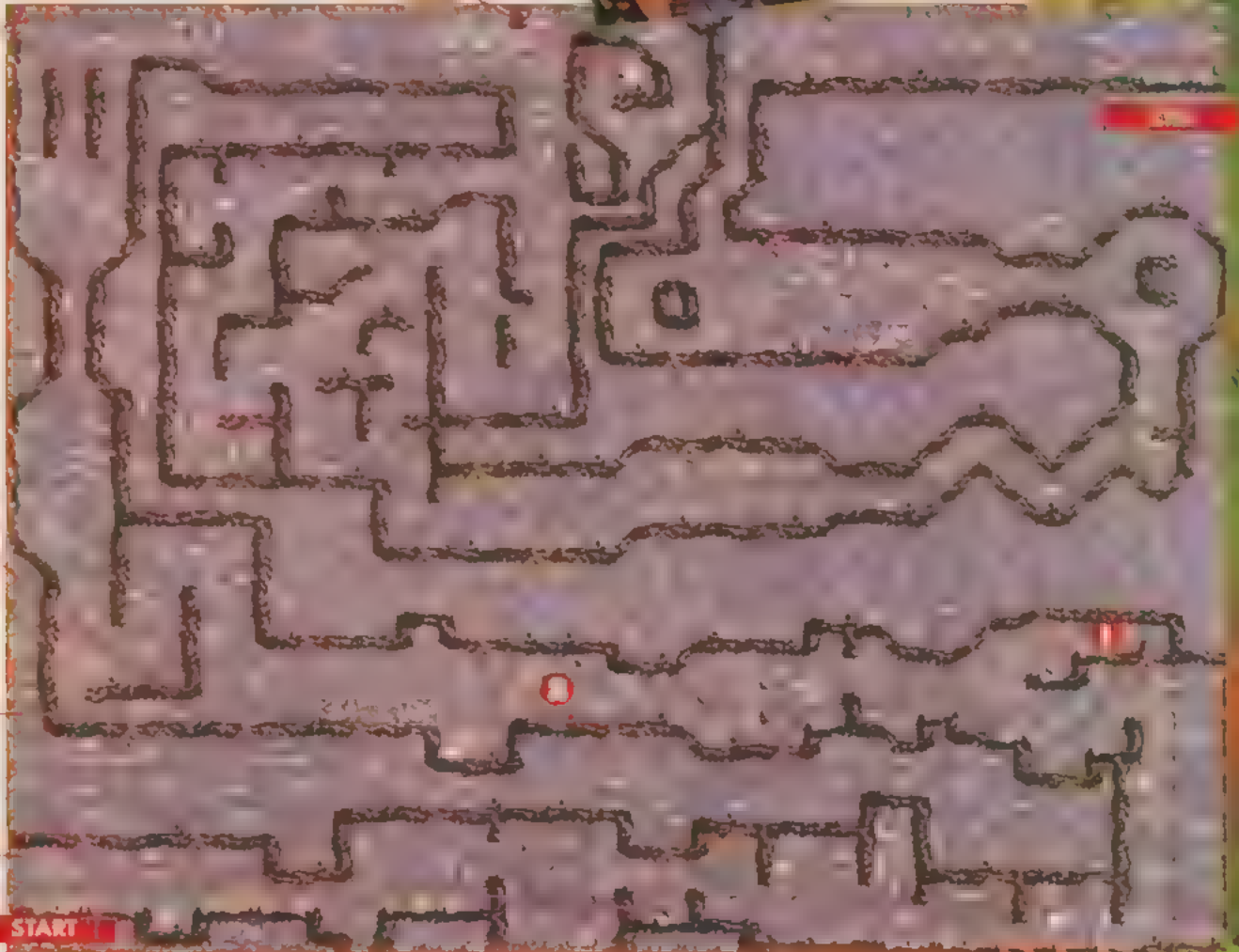
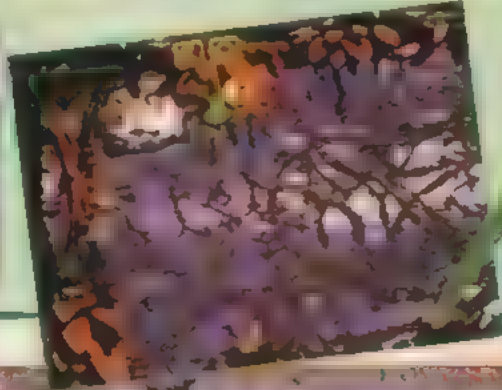
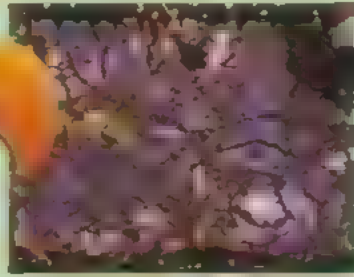
### BONUSLEVEL

In diesen Extralevel kommt man wieder nur durch Teamwork. Das knifflige an der ganzen Sache ist, daß Ihr den Partnerwurf ganz genau plazieren müßt, um Euren Partner nicht in die Dornen zu werfen. Habt Ihr den Wurf geschafft, könnt Ihr dort oben eine Kugel entdecken, die Ihr nach rechts in die Kanone werfen müßt. Ist die Kanone aktiviert, braucht Ihr nur noch hineinzuspringen und Ihr werdet automatisch in den Bonuslevel geschossen. Diese Bonusrunde ist nicht ganz einfach zu spielen.



## RASENDER PAPAGEI

„Flieg nicht so hoch, mein kleiner Freund..“, aber dafür um so schneller Squawks muß in diesem Level gegen einen Turbo Raben antreten. Dieser Geselle scheint reines Kerosin getankt zu haben. Um ihn bei diesem Wettrennen zu schlagen, müßt Ihr die Karte genau studieren und das Level schon fast auswendig kennen. Denkt daran, daß Euch jede Abkürzung wertvolle Sekunden schenken wird.



START

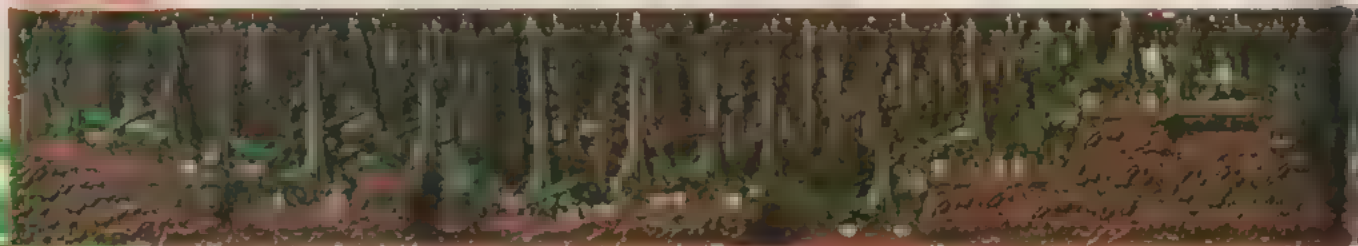
# VERLORENE WELT

## DSCHUNGELZAUBER

Dieser wunderschöne, wilde Dschungel kann einen ganz schön täuschen. Was sich hier so alles tummelt, das gehört nicht in einen malerisch romantischen Dschungel, sondern eher in eine Freakshow. Diddy und Dixie werden also einiges zu tun bekommen.



START



A



B

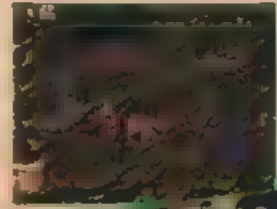


ZIEL



## BONUSLEVEL

Klubba führt Euch, nach entsprechender Bezahlung, in die „Verlorene Welt“. In den schwierigen Extraleveln, die Ihr in dieser geheimnisvollen und sagenumwobenen Welt spielen werdet, könnt Ihr auch hier wieder ein Bonuslevel finden, in dem es eine DK-Münze gibt. Segelt oder roll-fallt kurz vor dem Zwischenspeicher nach links in die Tiefe. Dort befindet sich ein Bonusfaß, das Euch auffangen und in den Bonuslevel katapultieren wird. Eure Aufgabe ist klar: alle Drachenfliegen aus dem Weg räumen.



▶  
B



# SCHWARZE EISEBENE

Wow! In dieser zugefrorenen Höhle kommen Diddy und Dixie leicht ins Schleudern. Kein Halt bietet sich den Affen auf dem eisglatten Untergrund und sie müssen tierisch aufpassen, daß sie nicht in einen der Gegner schliddern, die schon in Lauerstellung warten.





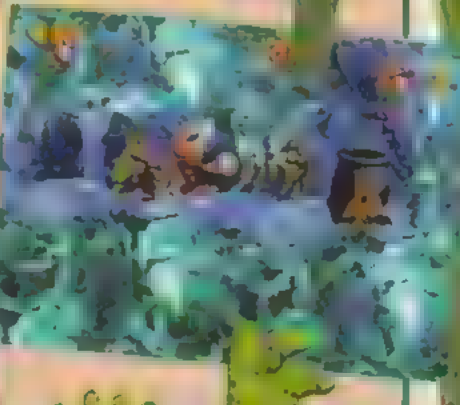
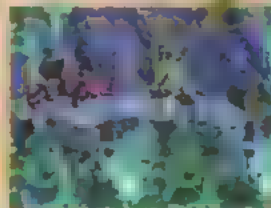
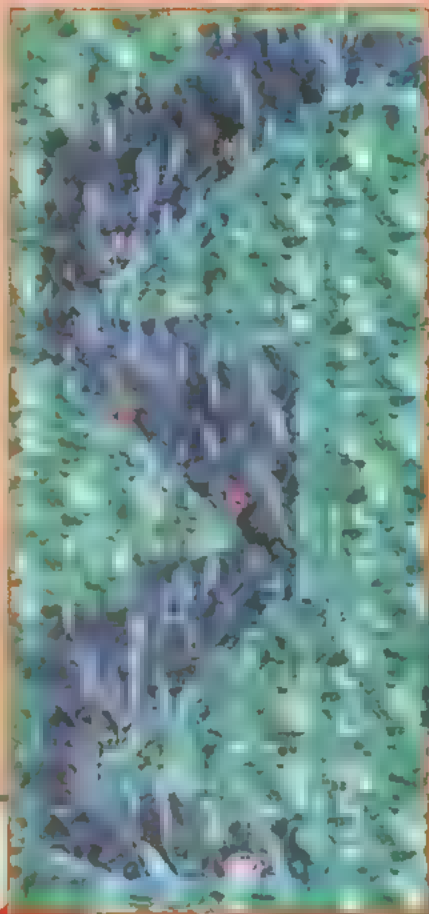
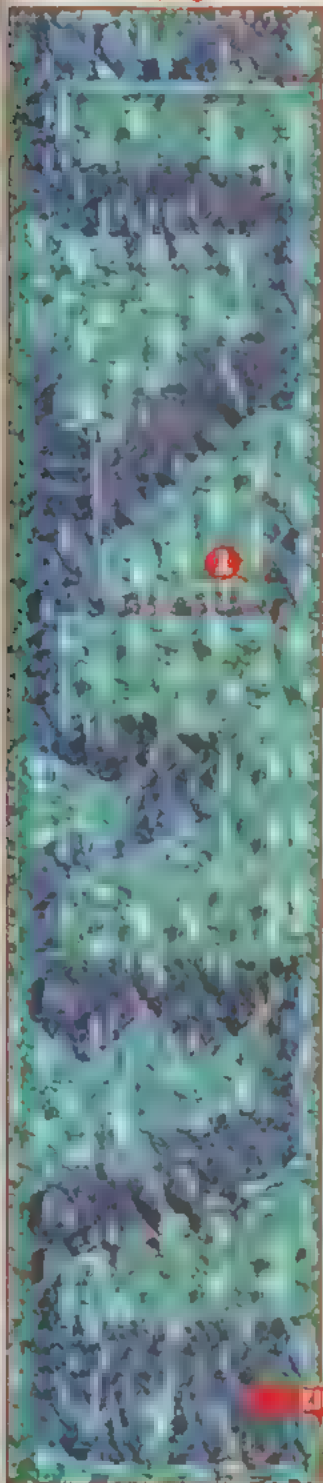
▼ C



## BONUSLEVEL

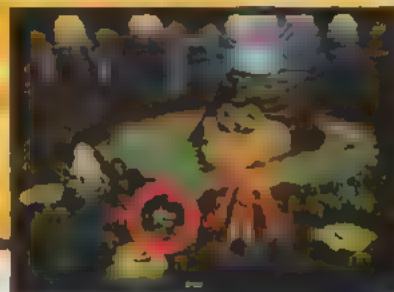
Eine dunkle Höhle, die völlig zugefroren ist und in der sich jede Menge Gegner befinden. Keine leichte Aufgabe, in solch einer unfreundlichen Gegend eine Bonusrunde zu finden. Bei Punkt 1 auf der Karte könnt Ihr eine Kanone finden. Holt Euch zunächst die Kanonenkugel, die sich in einer Schatztruhe befindet und lauft damit bis zu Punkt 1. Benutzt nun die Kugel, um die Gegner zu besiegen und werft anschließend die Kugel in die Kanone. Schwupps, seid Ihr in einem Bonuslevel und müßt hier die DK Münze finden. Versucht möglichst nicht, die zahlreichen Gegner in dieser Runde zu

berühren, da Ihr sonst aus dem Bonuslevel geworfen werdet und einen erneuten Versuch starten müßt.



# KLOBBER CHAOS

Riskante Sprünge, durchgedrehte Klobber und knallende Kanonenfässer erwarten die beiden Bananenschlucker in diesem Level. Von einem Faß in das andere werden Diddy und Dixie katapultiert und finden das überhaupt nicht „bummbastisch“.



START







## BONUSLEVEL

Die gesamte Affentruppe gerät ins Staunen, wenn sie sich anschaut, was Diddy und Dixie so alles fabrizieren. Dank Eurer Hilfe haben die beiden die „Verlorene Welt“ erreicht und können nach den DK-Munzen suchen. In diesem Level findet man das Bonusfaß allerdings erst ganz am Ende. Anstatt Euch von dem Kanonenfaß auf die Zielscheibe am Ende des Levels schießen zu lassen, solltet Ihr Euch mit Diddy nach oben rechts schleudern. Dort gibt es ein verstecktes Bonusfaß.



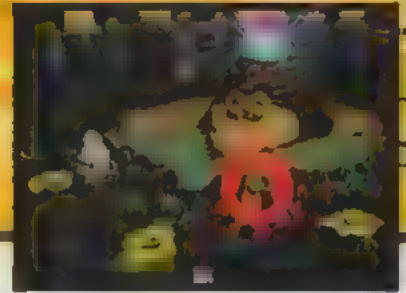
B



ZIEL

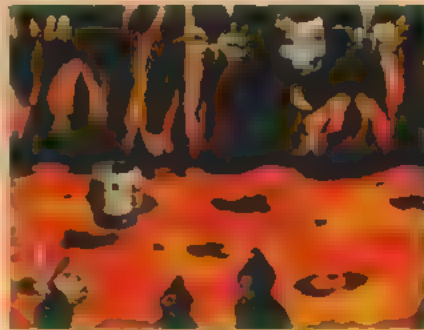
# GLUOTOFEN

Was haben die beiden Affen nicht schon alles durchgemacht. Eisige Höhlen, wilde Dschungel, durchgeknallte Kanonenfässer und noch vieles mehr. Jetzt kommt auch noch ein höllisch heißer, total brodelnder und dampfender Level hinzu: der Glutofen.



## FLIEGENDE FÄSSER

Um die kochendheiße Lava überwinden zu können, stehen unseren beiden Helden Kanonenfässer zur Verfügung. Die Fässer, die mit einem Steuerkreuz gekennzeichnet sind, sorgen für eine absolute Neuheit. Diese speziellen Fässer können von Euch gelenkt werden. Drückt dazu das Steuerkreuz auf Eurem Controller in die entsprechende Richtung und laßt das Faß fliegen.



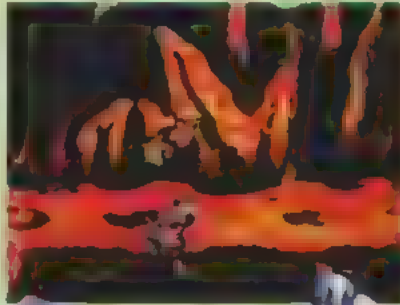
START



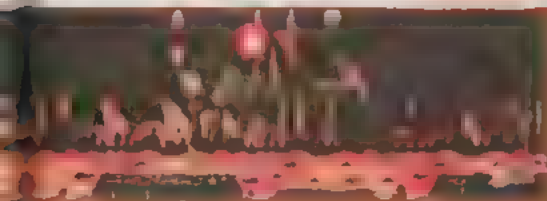


## BONUSLEVEL

Kurz vor Ende des Levels trifft Ihr auf einen Power-Neunschwanz. Laßt Euch von ihm nach oben werfen, oder setzt den Partnerwurf ein, um an das fliegende Faß zu gelangen. Fliegt nun mit dem Faß schnell nach rechts und laßt Euch in das Bonusfaß schießen. Wenn Ihr schnell genug seid, erreicht Ihr Euer Ziel auch mit dem Steuerkreuz-Faß. In dem Bonuslevel müßt Ihr mit einem fliegenden Faß einen vorgegebenen Parcours abfliegen und den Sumsen ausweichen. Habt Ihr dies hinbekommen, ohne einen der Gegner zu berühren, winkt Euch am Ende einr DK-Münze.



ZIEL



# TIERISCHE SHOW

Nun werdet Ihr zum finalen Spektakel in der „Verlorenen Welt“ aufgefordert. Alle Eure tierischen Freunde geben sich die Ehre. Ihr müßt sie durch diesen kniffligen Level bringen und dafür sorgen, daß Ihr das Ziel unbeschadet erreicht.



START



ZU A



ZU B

1

B

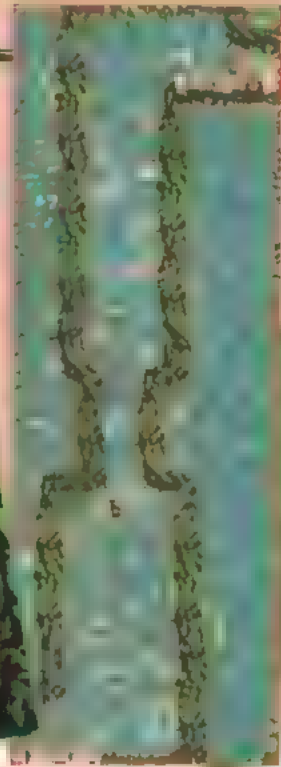
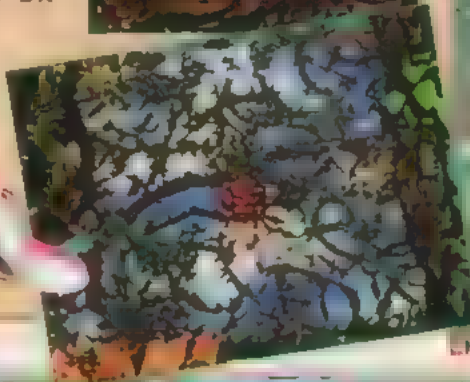
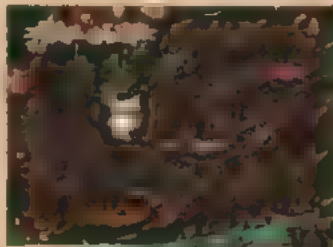


ZU C



## BONUSLEVEL

Den Bonuslevel in dieser tierischen Show könnt Ihr finden, wenn Ihr als Squitter, die Spinne, unterwegs seid. Spielt, bis Ihr das automatische Kanonenfaß erreicht. Hinter dem Faß befindet sich ein einzelnes Bananchen. Schießt eine Netzplattform über das Faß, springt auf die Plattform und von dort aus weiter nach rechts in das Bonusfaß. In dem Bonuslevel müßt Ihr alle Gegner besiegen. Benutzt hierzu Squitters Netz und paßt auf, daß Ihr nicht abstürzt oder die gefährlichen Dornen berührt. Am Ende wartet eine DK-Münze auf Euch.



▼ ZU D

▼ D



ZIEL

# ENDGEGNER

In fast jeder Welt gibt es einen fiesen Typen, der Euch das Leben schwer macht. Auf dieser

Doppelseite zeigen wir Euch, wie Ihr die Endgegner aus dem Weg räumen könnt

## GALLIONSPLANKEN

### KROWS NEST

Ganz oben auf dem Mast thront dieser Geier mit dem Piratenhut auf dem Kopf. Er lauert nur darauf, Euch eins auszuwischen. Dazu wirft er mit seinen Eiern nach Euch. Achtet darauf, daß Ihr keines der Geschosse auf die Mütze bekommt. Mit einem Sprung könnt Ihr die dotzenden Eier stoppen. Ihr müßt sie aufnehmen und ihm um die Ohren hauen. Wenn Euch das viermal gelungen ist, habt Ihr das Duell gewonnen.



## KROKODIL KESSEL

### KLEVERS FEUERSCHWERT

Zunächst sind Diddy und Dixie ein wenig ratlos und nur damit beschäftigt, den Feuerballen auszuweichen. Doch dann entdecken sie die herumliegenden Kanonenkugeln und beginnen damit, das Feuerschwert zu bombardieren. Nach jedem Treffer müssen sie blitzschnell über die Haken auf die andere Seite flitzen. Nach sechs Treffern ist das Schwert bezwungen.



## KREM KAI

### KUDGELS HERAUSFORDERUNG

Im düsteren Wald wartet dieses keulenschwingende Ungetüm. Kudgel sieht nicht gerade aus wie der Traum aller Schwiegermütter und hat von guten Manieren wohl auch noch nichts gehört. Auf alle Fälle läßt er seine riesige Keule fortwährend auf Diddy und Dixie niedersausen. Also solltet Ihr jedes Mal hüpfen, wenn er auf den Boden springt. Er gibt erst nach, wenn Ihr ihn sechsmal mit den TNT-Fässern erwischt habt. Dann ist endlich wieder Ruhe im Wald.



## TIEFES KREMLAND

### STACHELDRAAMA

Um den Kampf gegen diesen Gegner nicht zu einem Drama werden zu lassen, müßt Ihr ganz schön flink sein. Der Papagei Squawks muß die riesige Stachelbrummsel mit Kokosnüssen bombardieren und sie am Stachel treffen. Also zielt ganz genau. Wenn Ihr sechsmal getroffen habt, zer-teilt sich die Riesenbrummsel in viele kleine Brummseln, die Ihr auch noch bekämpfen müßt.



DÜSTER-SCHLUCHT

**KROWS RACHE**

Krow ist ziemlich sauer darüber, daß Ihr ihn bei Eurer ersten Begegnung in der ersten Welt besiegt habt. Um Euch diesmal zu erledigen, schickt er zunächst viele kleine, fast durchsichtige Necky-Geier auf Euch los. Ihr müßt ihnen ausweichen oder auf sie draufhüpfen. Wichtig sind vor allem die letzten Neckys. Wenn Ihr sie erledigt, taucht ein Faß auf, mit dem Ihr Krow bombardieren könnt. Drei Treffer reichen aus.



K. ROOLS REICH

**POWER SHOW**

Nachdem Diddy und Dixie das Gift Gemäuer hinter sich gelassen haben, gelangen sie in einen dunklen und düsteren Raum. Laßt Euch überraschen!



DAS FLIEGENDE KROKODIL

**K. ROOL DUELL**

Auf diesen Augenblick haben unsere beiden Affen lange gewartet. Endlich stehen sie dem Oberfiesling persönlich gegenüber. Aus seiner Donnerbüchse ballert er los, was das Zeug hält. Rotierende und dornige Kanonenkugeln, Feuer und Eis zischen auf Euch los. Wenn Ihr seine Donnerbüchse neunmal

mit einer seiner Kugeln getroffen habt, ist der ultimative Endgegner besiegt.



# Power-Berater



In jedem von Ihnen steckt das pralle Videospieleben: Die beliebtesten Helden verraten Euch alles, was Ihr noch nicht einmal zu fragen gewagt habt.

**Exklusiv von Nintendo:**  
Tonnenweise brandheiße Tips, Tricks & Fun!









## Hey, Ihr Möchtegern-Primaten!

Wenn Ihr bereits seit Wochen »Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest« spielt und erfolglos versucht, Donkey Kong aus seinem Gefängnis zu befreien oder das Abenteuer mit 102% zu beenden, dann kommt Euch dieses Buch wie gerufen.

Wieder einmal haben wir die Programmierer von Nintendo & Rare ausgequetscht, um von ihnen alles über den zweiten Teil der erfolgreichen »Donkey Kong Country«-Serie auf dem Super Nintendo Entertainment System zu erfahren.

Das und vieles mehr bietet Euch der »Offizielle Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest Spieleberater« von Nintendo:

- Offizielle DKC-Hintergrundstory als 12-Seiten Comic
- Abbildungen und Kurzbeschreibungen sämtlicher Gegner
- Detaillierte Levelkarten zu allen (!) Spielabschnitten
- Hinweise auf die wichtigsten Verstecke und Bonusräume

Worauf wartet Ihr noch? Schnappt Euch dieses Buch und gebt King K. Rool eins auf die Mütze.



0 045496 490263